ATLUS

# ペルソナ3：公式設定資料集
# PERSONA 3: OFFICIAL DESIGN WORKS




ファミ通 責任編集

電子版
ペルソナ3　公式設定資料集

PERSONA 3
OFFICIAL DESIGN WORKS

**ペルソナ3　公式設定資料集**

「君たちの命の暦は、まだ続いていく。
おめでとう。奇跡は……果された。」

シナリオ NO.336　『命を賭した勝利』
————聞き覚えのある少年のセリフより

「ペルソナ３公式設定資料集」、お手に取って頂きありがとうございます。
こうして副島の描いた無数のボードを見返すと、制作当時の苦労や喜び、
そして、自分でも驚くほど、実にたくさんの思い入れを再確認することが出来ます。
P３の企画当初を振り返ってみると、ペルソナの続編を作るということと同時に、
これまでのRPG開発の経験の中で思い描いてきた、ひとつの理想形を目指していたことを思い出します。
それは、作品テーマを軸にシナリオとシステムを極めて高いレベルで融合させようというものでした。
開発を始めてから早３年近くが経とうとしていますが、お蔭様で自信をもてる作品へと結実し、
多くの方からご好評も戴くことが出来たことを開発スタッフ一同、幸せに思います。
今後も、この作品を愛して下さるユーザーの皆さんと共に、作品作りを進めていけたら……そしてその中で、
何かひとつでも心に響くものを残せたら、開発者としてこれ以上の喜びはありません。
本書に掲載されている諸設定が、そうした事をより深く感じて頂くための手助けとなれば幸いです。

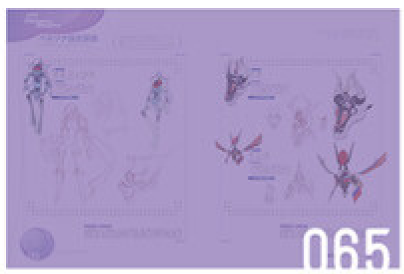
**11月吉日　『ペルソナ３』プロデューサー&ディレクター　橋野桂**



CONTENTS

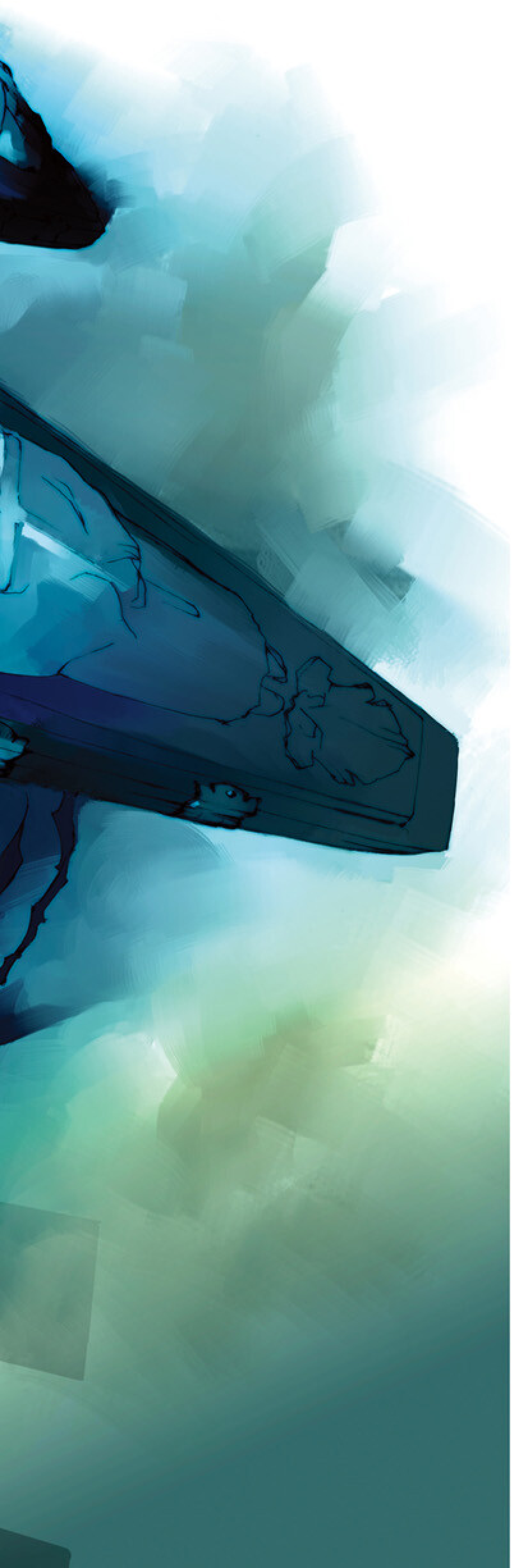










【タルタロス全景】
*the art works of persona3*

**Designer's comment**
メインとなる舞台タルタロスと影時間のイメージボードです。タルタロスはつねに変化している設定なので不定形で歪んだ建物として描かれています。【アートディレクター副島成記(以降すべて)】

【パッケージ】
*the art works of persona3*

**Designer's comment**
パッケージ用イラストとして描いたものです。ペルソナ「タナトス」はストーリー上重要な「死」という位置づけなので、主人公にまとわりつく影のような演出をしています。【副島】



【 メインビジュアル 】
*the art works of persona3*

## Designer's comment

ペルソナ３の広告に使われていたイラストです。イメージカラーのブルーを基調に描いています。初出しということもあり「学校」「ペルソナ」「仲間」といったペルソナの要素を１枚にまとめています。【副島】



【影時間】
the art works of persona3

**Designer's comment**

影時間のイメージボード。人が象徴化によって棺になり、不気味で静かな影時間の雰囲気を伝えるために描かれています。【副島】





【アイギス】



**Designer's comment**

雑誌記事用に描き下ろしたアイギスのイラストです。劇中ではよくわかりませんが、手のマシンガンは手首が回転して発射されているんです。［副島］



【仮面】
*the art works of persona3*

## Designer's comment

雑誌表紙用に描いたイラスト。シャドウの仮面と主人公です。シャドウとペルソナは基本的に同じもので、主人公が外界とコンタクトをとるときにどの仮面を選択するのかを葛藤する様を描いています。【副島】

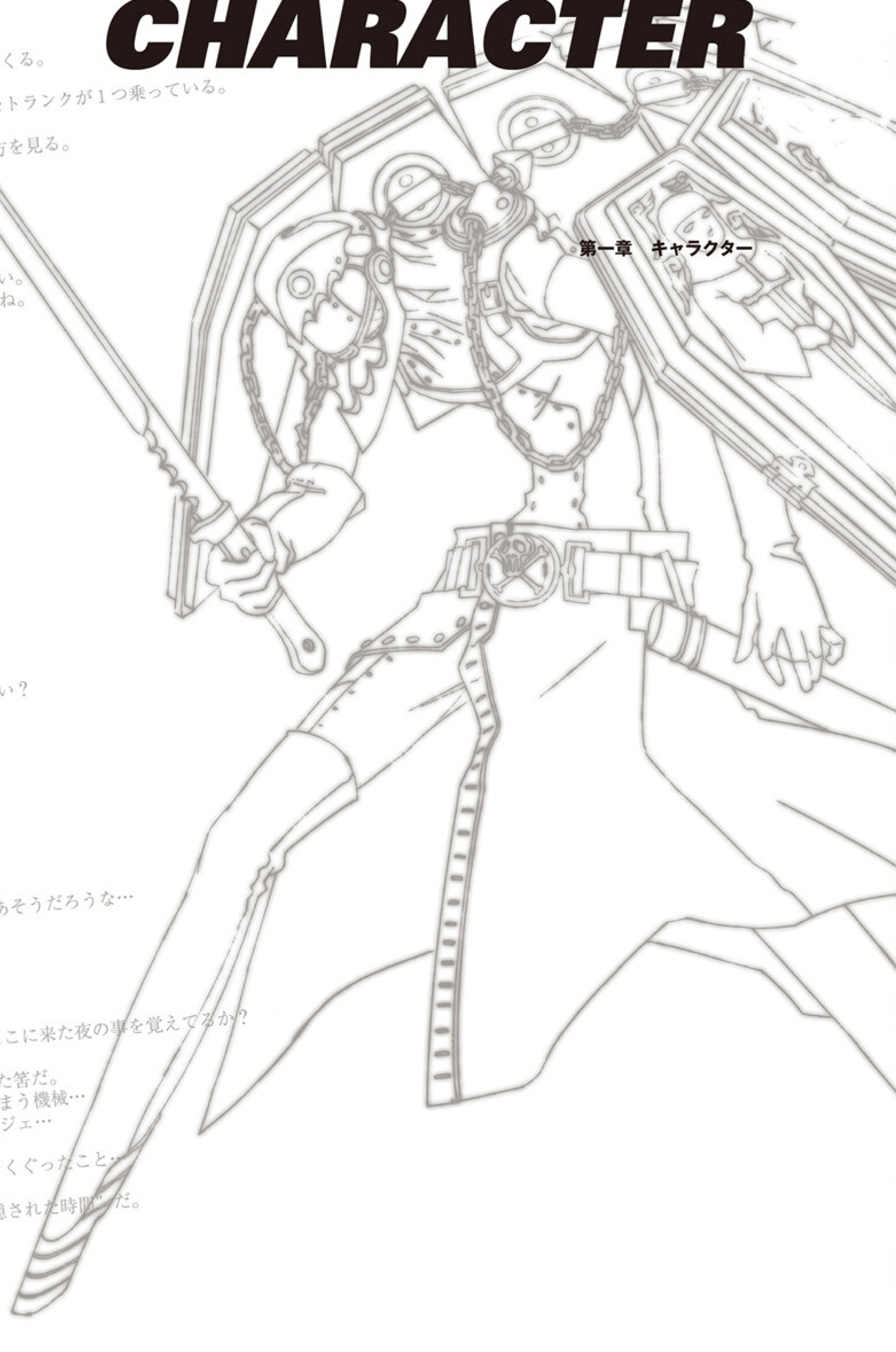
PERSONA3

PERSONA 3 : OFFICIAL DESIGN WORKS

P3

# Chapter 1
# CHARACTER

第一章　キャラクター



▼イベント番号　129_001

”…かされる学園の真…入隊”

▽登場人物

主人公
岳羽　ゆかり
桐条　美鶴
伊織　順平

幾月　修司

▽場所

寮内・作戦室

ゆかりが主人公を伴って作戦室に入ってくる。
部屋の中には美鶴、幾月、真田。
机の上には、重要な物が入っている風なトランクが１つ乗っている。

美鶴が、意思を確認するように幾月の方を見る。
幾月は気軽な感じで返す。

**幾月　修司；**　お、来たか。
体の方は、大丈夫そうで何よりだ。
安心したよ。
退院早々ここへ呼んだのは、他でもない。
君に、話さなきゃいけない事があってね。
まあ、かけて。

幾月に促され、主人公も腰をおろす。

**幾月　修司；**　あ、そうそう。
前に名前だけは言ったと思うけど、
彼が、真田くんだ。

言って、幾月は真田を指し示す。

**真田　明彦；**　よろしくな。

幾月はポーズを変えて一拍おく。

**幾月　修司；**　さて…
いきなりでアレなんだけど…
実は、１日は２４時間じゃない！
…なんて言ったら、君は信じるかい？

【選択肢】

信じない
何の話か分からない

どちらにしろ以下へ
美鶴は軽く笑いながら言う。

**桐条　美鶴；**　フフ、まあそうだろうな…
しかし君は、もう実際に
それを体験してるんだ。

美鶴はポーズを変えて一拍。

**桐条　美鶴；**　初めてここに来た夜の事を覚えてるか？
あの日…
君は色々と不思議な体験をした筈だ。
消える街明かり…止まってしまう機械…
道に立ち並ぶ棺のようなオブジェ…
薄々は感じたんじゃないか？
自分が”普通と違う時間”をくぐったこと…
あれは”影時間”…
１日と１日の狭間にある”隠された時間”だ。

【選択肢】

隠された時間？
１日と１日の狭間？
そんなこと言われても…

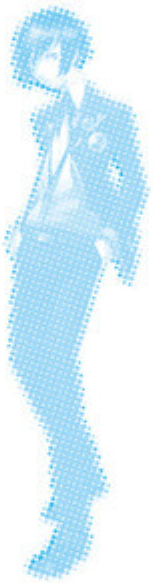
# HERO

S.E.E.S. 特別課外活動部

## 主人公

しゅじんこう

Character Voice
石田 彰



幼き頃、桐条の実験事故の余波で起こった交通事故により両親を失う。当時より影時間への適性を示し、事故直後に起こった影時間の中、ムーンライトブリッジにてアイギスにより、その身にデスを封じ込まれる。そして、10年の時が、器となった彼と封じられたデスの相互に影響を与えた。／高等部２年Ｆ組






### EVENT PLAYBACK

◎イベントプレイバック

◆契約



謎の少年と契約を交わす主人公。選択と約束が、無数の可能性から、ひとつの未来を選び出していく。

◆オルフェウス覚醒



死に対抗する心の力が解き放たれる。生きるために、何を成すべきか。心の在り様であり、覚悟が現在化する。

## 《イメージスケッチ.01》
*the art works of persona3*

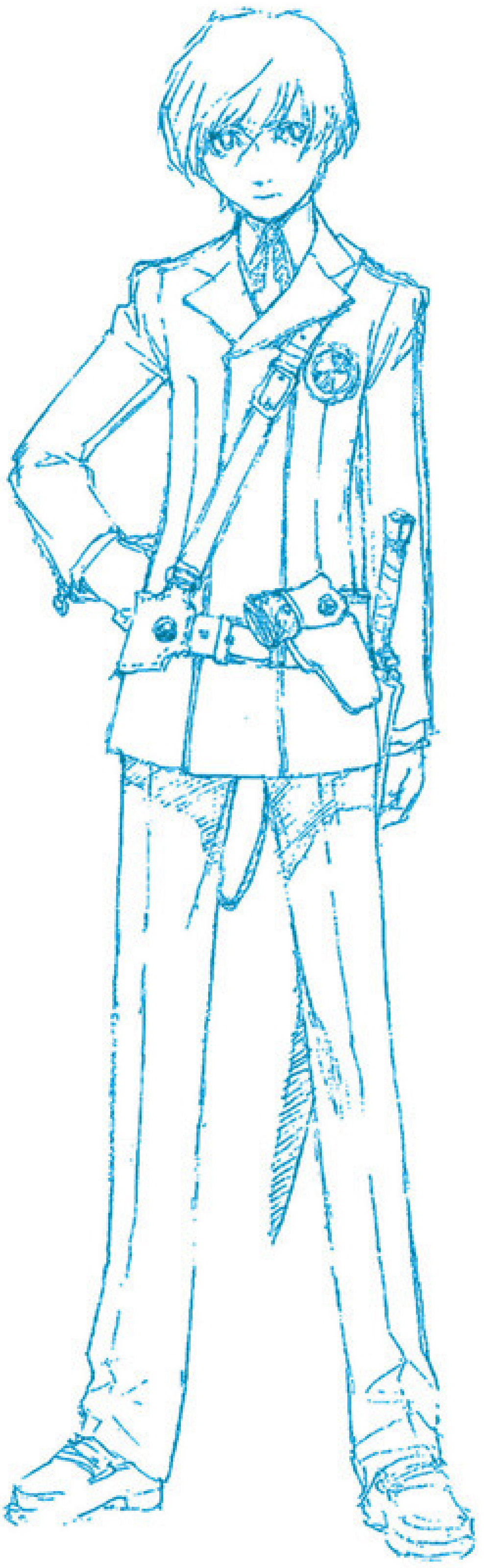
主人公：決定稿カラー



**Designer's comment**

伝統的(？)なメガテンの主人公のイメージで、主人公＝プレイヤーを尊重するように描いています。今作ではさらに魅力や勇気などのパラメーターも存在するので、今までよりもさらに玉虫色に見えるように心がけました。背丈もそんなに高くなく地味なようにもクールなようにもとれる感じにしています。【副島】

## 【イメージスケッチ.02】
*the art works of persona3*



主人公：戦闘服イメージラフ




主人公：彩色指定








主人公：私服イメージラフ

### Designer's comment

主人公はいちばん最初にデザインを起こしたキャラクターで、他のキャラクターも彼に合わせて描いています。その分決定稿までは時間がかかった覚えがあります。初期設定の主人公はもっと誠実そうな顔をしていますね。最初は普通に格好いい男子だったのですが、もっと裏表がある感じを目指して今のような雰囲気にたどり着きました。【副島】

## 装備モデル CG


片手剣：レイピア


片手剣：サーベル


片手剣：ショートソード


片手剣：鉄パイプ


両手剣：日本刀


両手剣：両手持ち洋剣


両手剣：両手持ち洋剣2

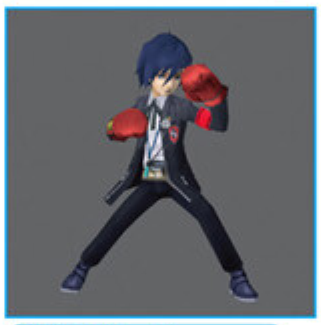

両手剣：釘バット

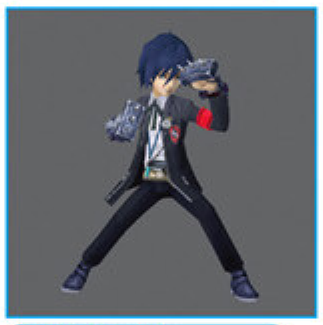

弓：ショートボウ

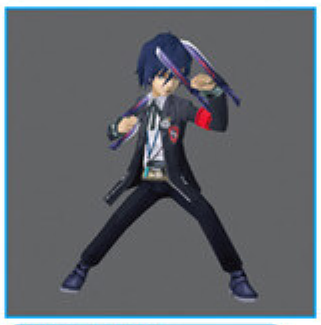

弓：ロングボウ


弓：和弓


弓：おもちゃの弓


拳：グローブ


拳：ナックル


拳：セスタス


拳：ジャック手袋


槍：スピア


槍：グレイプ


槍：日本槍(十字)


槍：デッキブラシ


鈍器：こん棒


鈍器：オノ


鈍器：金オノ


鈍器：バス停

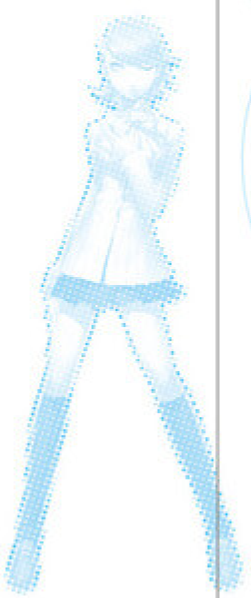
# YUKARI TAKEBA

S.E.E.S. 特別課外活動部

## 岳羽 ゆかり

たけば　ゆかり

Character Voice
豊口めぐみ



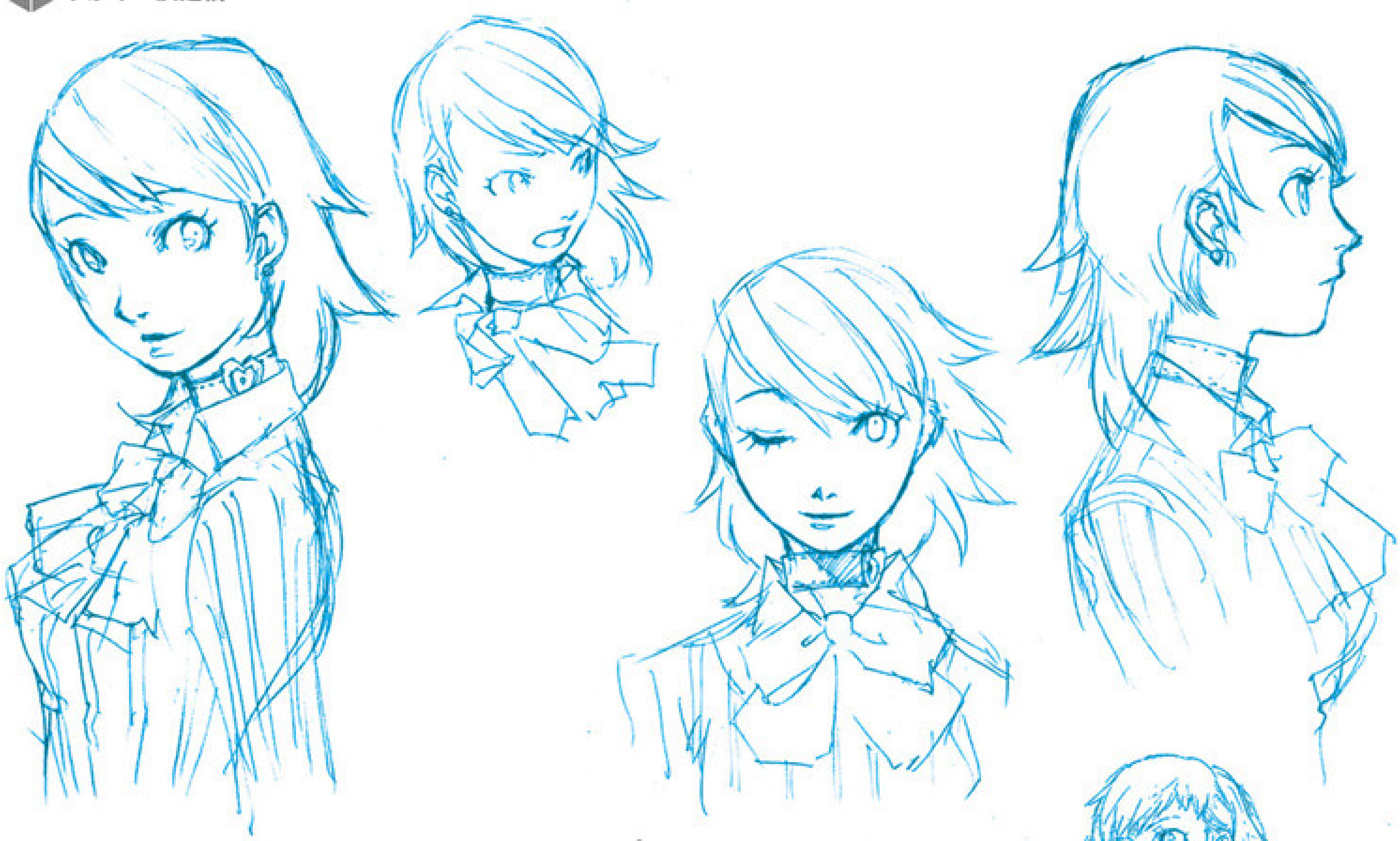
「私、なんとかしてみるよ。それでいいよね、父さん…」



桐条の事故の責を負わされた亡き父親と、現実から目を背け男におぼれる資産家育ちの母親を持つ。10年前の桐条の実験事故により、暖かな家庭は崩壊。幼いゆかりは、父親の罪の真相を探るという目的にすがり、心の安定を張り詰めた糸のような危うさで保ち続けた。一方、男に依存する母親に対する否定的感情や失望感は大きく膨れ上がった。そのため、ゆかりは男に依存することなく、自分の力で生きていくことを目指した。愛されて肯定されること、誰かに支えられることは、自立した生き方への阻害ですらあった。そうした不安定さを補うための攻撃的衝動により、カッとなり、敵対的態度をとることもあった。後に、父親の真相を知り、健全な心を手にした彼女は、生きる喜びを知り、幸福になることを求め、人の関係性に感謝するようになった。／159cm／B型／1992年10月19日生／天秤座／高等部2年F組／弓道部所属

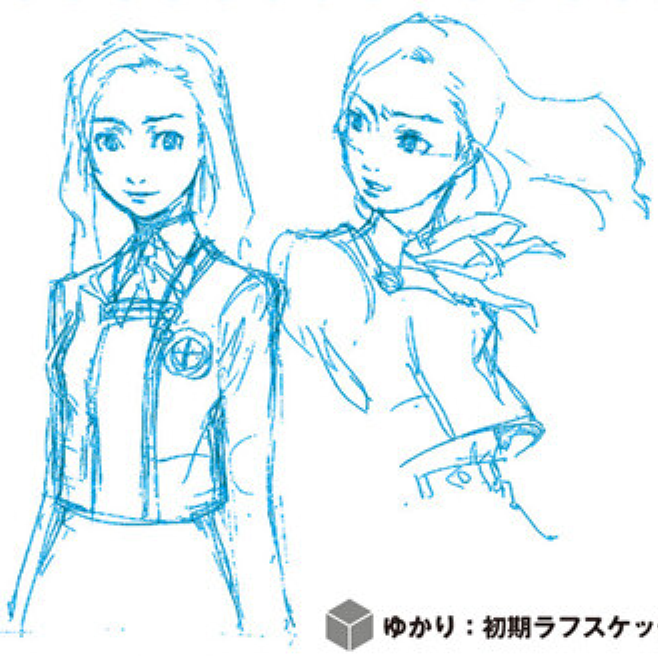
## 【イメージスケッチ.01】
*the art works of persona3*

ゆかり：決定稿



ゆかり：初期ラフスケッチ





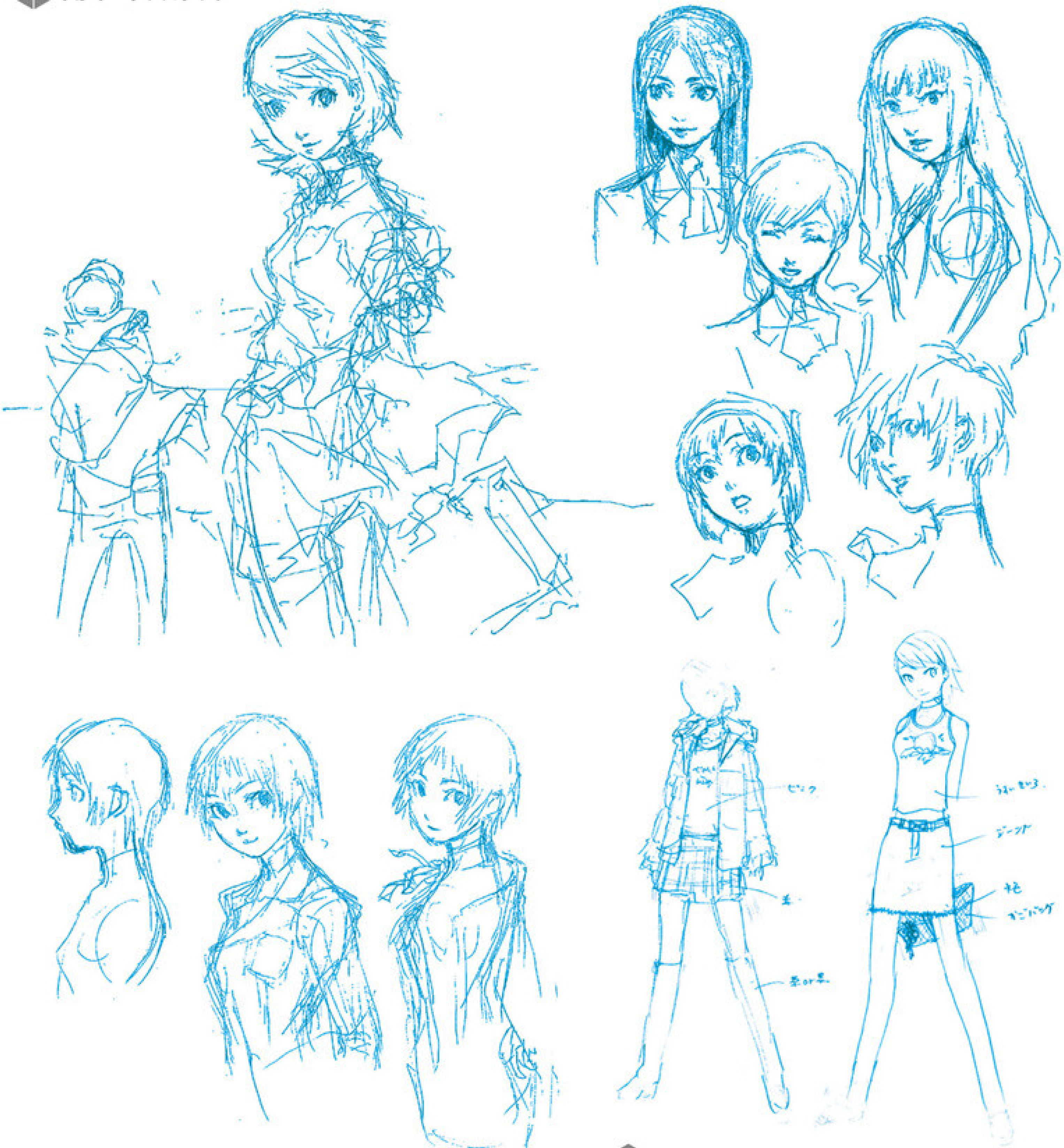
ゆかり：初期ラフスケッチ

### Designer's comment

ゆかりは初期設定ではかなりヒロイン然としたキャラクターでした。ストーリー設定が固まってくるとだんだん個性が強くなってきて、もっと今風の女の子にという指示があり決定稿のようなデザインになりました。メインヒロインはゆかりだと思って描いていたのですがどうやら違うらしいです（笑）。【副島】

## 【イメージスケッチ.02】
*the art works of persona3*

ゆかり：ラフスケッチ



ゆかり：私服イメージラフ

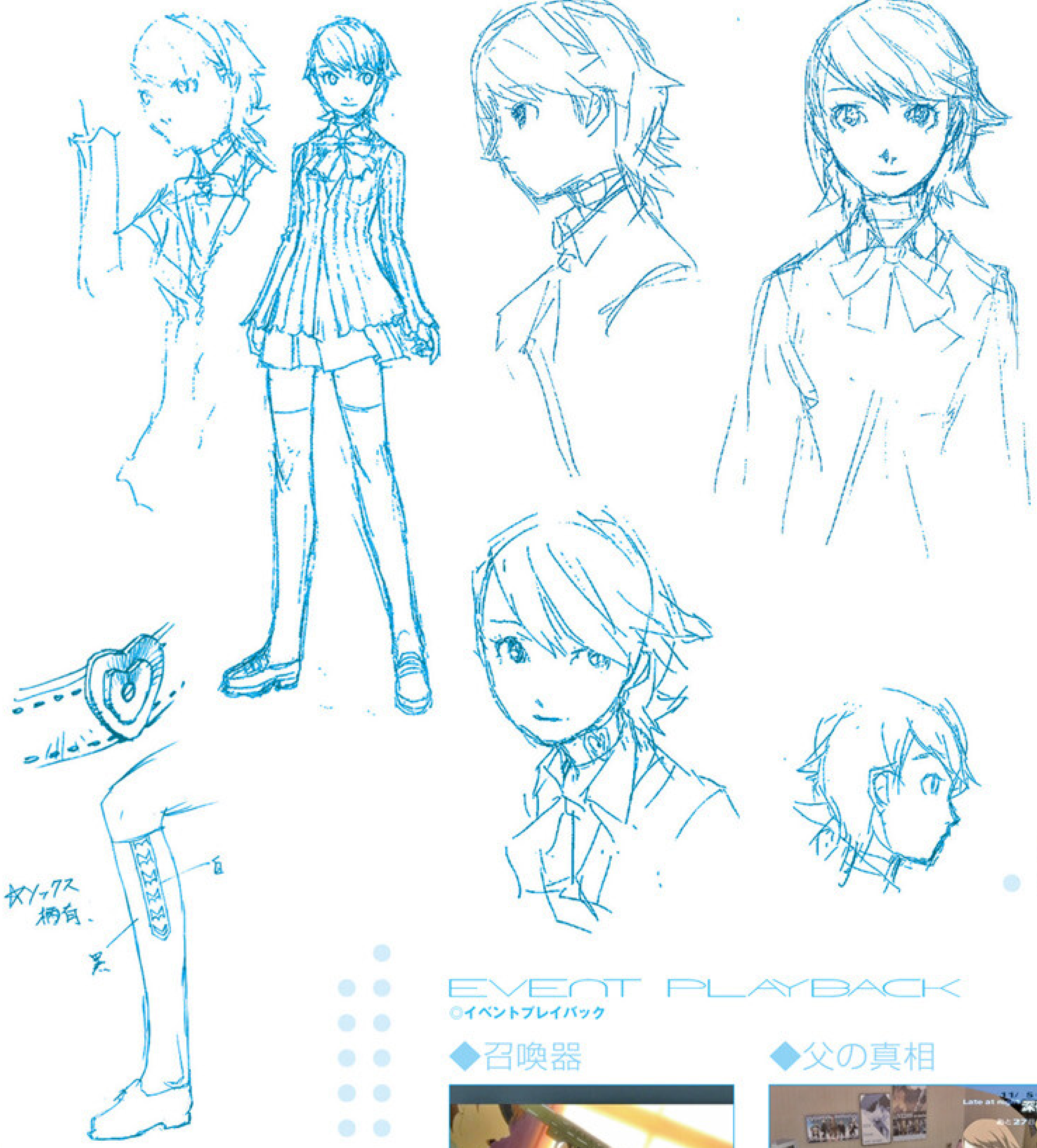
### Designer's comment

当初はいまよりもっと漫画っぽい絵で作っていたのですが、世界観やコンセプトがまとまっていくのといっしょにもっといまいそうなキャラになっていきました。でもイメージカラーがピンクなのは変わってないですね。

【副島】

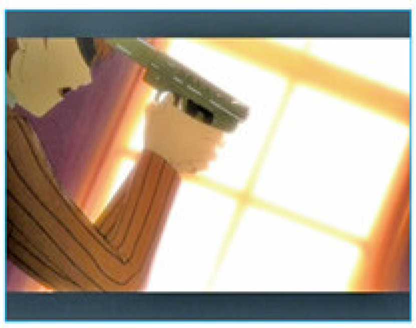
## 《イメージスケッチ.03》
*the art works of persona3*

**ゆかり：ラフスケッチ**



### EVENT PLAYBACK
◎イベントプレイバック

### ◆召喚器



覚悟の引き金に指をかけながらも、それを引き絞れぬ脆き心。彼女のあえぎが、己の弱さへの呪詛のように響く。

### ◆父の真相

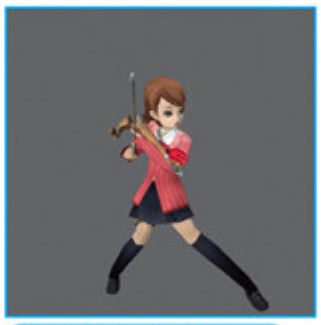



10年の時を経て再生された、封じられた過去の父親の姿と声によって、ゆかりの信ずる心は報われることとなった。

衣装モデル



## 装備モデルCG



弓：ショートボウ



弓：ロングボウ

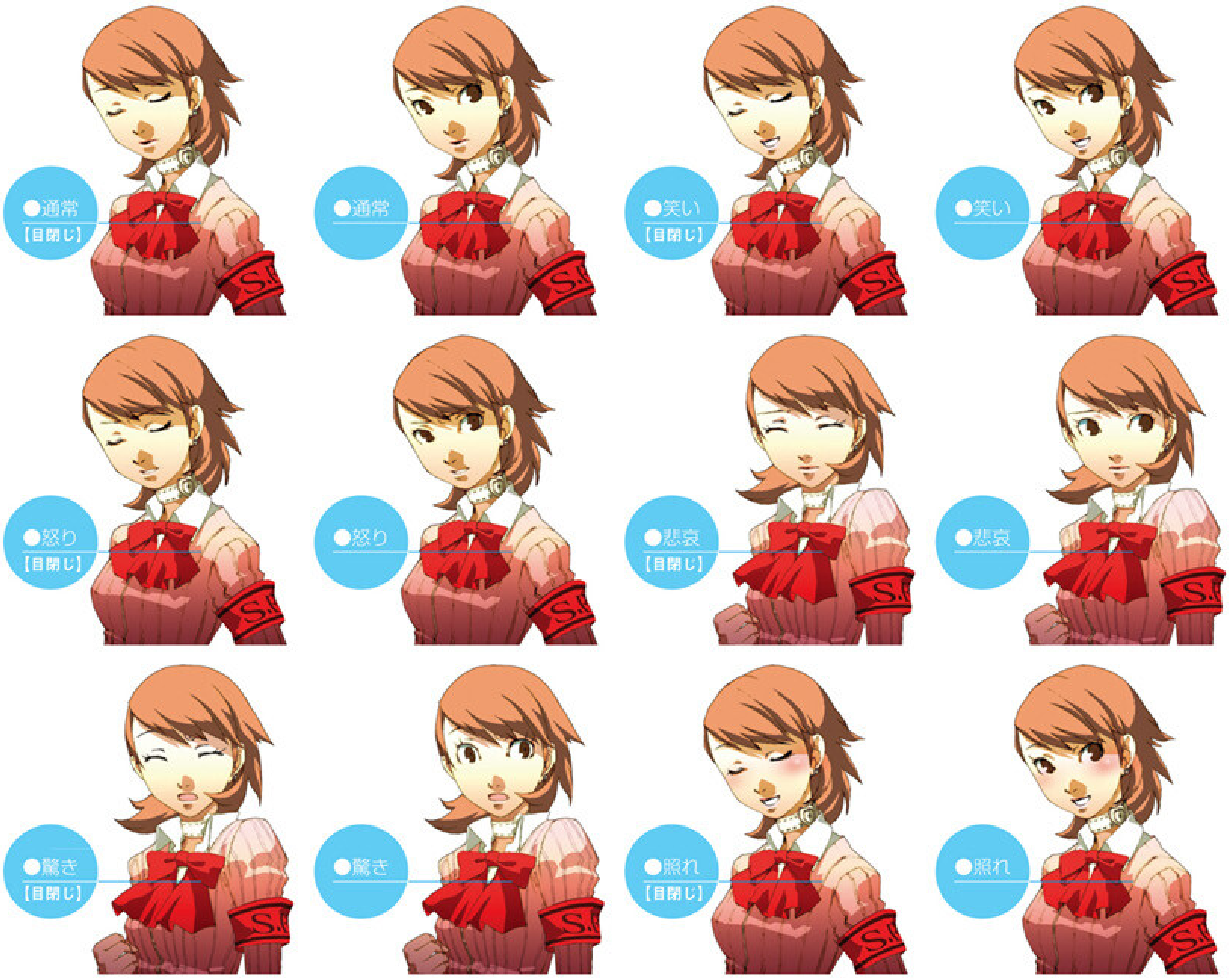


弓：和弓



弓：おもちゃの弓

## 表情集







### Designer's comment

ゆかりは弓道部なので戦闘でも弓を使います。衣装に関してはすべてピンクを基調にデザインしています。社内でのゆかりの評判はコロコロ変わっていました。絵はとくに変わっていないのですが、セリフが今風を意識しすぎたりしてやけに愚痴っぽいキャラになったりして……。最終的には他の女性より等身大のキャラクターとして描かれているので、いちばん親しみが持てる人物になったのではないでしょうか。

【副島】

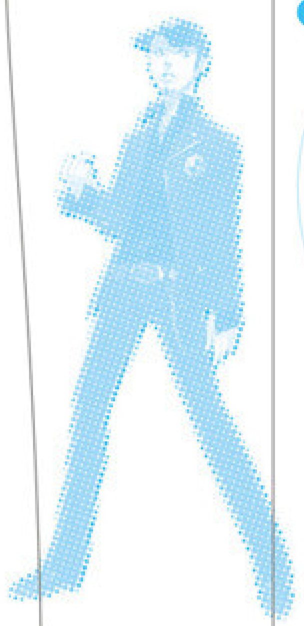
# JUNPEI IORI

S.E.E.S. 特別課外活動部

## 伊織 順平

いおり じゅんぺい

Character Voice
鳥海浩輔



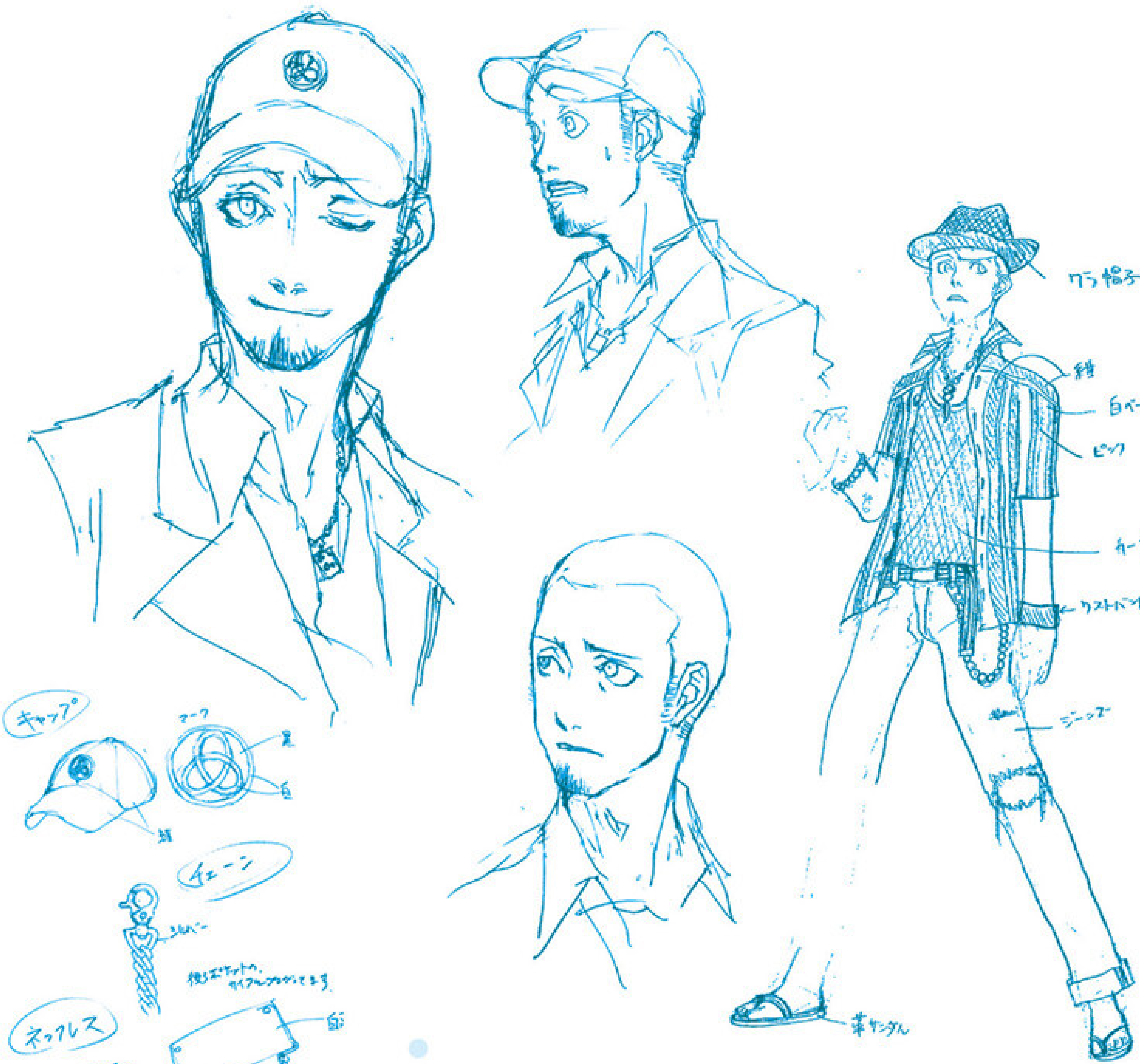
「戦いが終わっても、ずっと……ダチって事で、いいよな?」

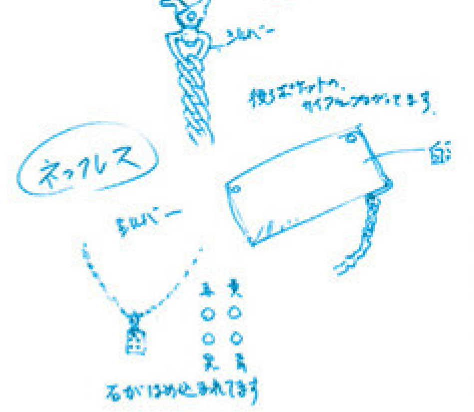


数年前から、事業に失敗したことでアルコール依存症となった父親によるドメスティックバイオレンスの被害を受ける。そうした家庭環境にありながらも、順平は他者に対し寛大で、博愛に満ち、力になろうとする。転入後の主人公への計らいや、チドリへの心くばりには、彼の心根が表われている。しかし、そうした感情傾向は、裏を返せば、愛されたがり、干渉しすぎることにもつながる。また、持続的なフラストレーションにさらされることで、否定的な感情へと転化し、攻撃的になる場合もある。自分が特別視されないことを根とする主人公へのやっかみは、幼稚ではあるものの、彼の性格傾向を示す最たるものであった。チドリに命を救われた後、彼はそれまでの利己心を捨て、心の温かさ、相手を気遣う想い、勇気づけ助ける愛情深さを得るに至った。／170.5cm／B型／1993年1月16日生／水瓶座／高等部2年F組

## 《イメージスケッチ.01》
*the art works of persona3*

**順平：決定稿**




**順平：アクセサリー設定ラフ**

EVENT PLAYBACK
◎イベントプレイバック

### ◆水着解説




夏休みの屋久島にて、美鶴、ゆかり、風花の瑞々しい水着姿に解説を加える順平。その心と身体は健康的である。

### ◆チドリとの死別




順平の命と引き替えに、逝くチドリ。彼女の命を背負い、失った悲しみを抱くことで、順平の心は逞しさを得た。

［装備モデル CG］




### Designer's comment

順平のコンセプトは、ひと言で言って「いるいるそんな奴」です（笑）。ファッションとかをいつも雑誌を読んで研究しているのが見え見えのキャラクターですね。格好つけているけれど小心者で、自分に自信がない。不器用な順平は剣を振るときに前に出す足が逆で、野球のスイングみたいになっています。物語に共感性を持たせるうえではいちばん重要なキャラクターだと思います。 ［副島］

## 装備モデルCG


両手剣：日本刀


両手剣：両手持ち洋剣


両手剣：両手持ち洋剣2


両手剣：釘バット

## 表情集


●通常【目閉じ】


●普通

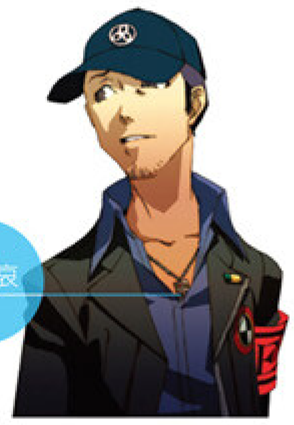

●笑い【目閉じ】


●笑い

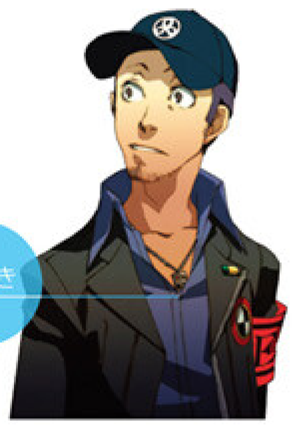

●怒り【目閉じ】


●怒り


●悲哀【目閉じ】


●悲哀


●驚き【目閉じ】

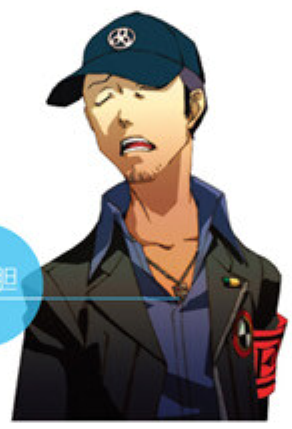

●驚き


●照れ【目閉じ】


●照れ


●不敵


●驚き2


●落胆



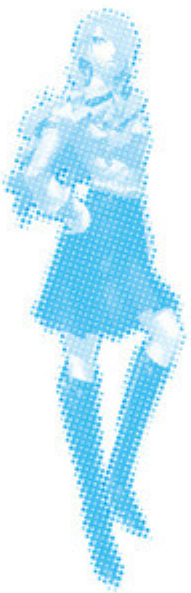
# MITSURU KIRIJO

S.E.E.S. 特別課外活動部

## 桐条 美鶴

きりじょう みつる

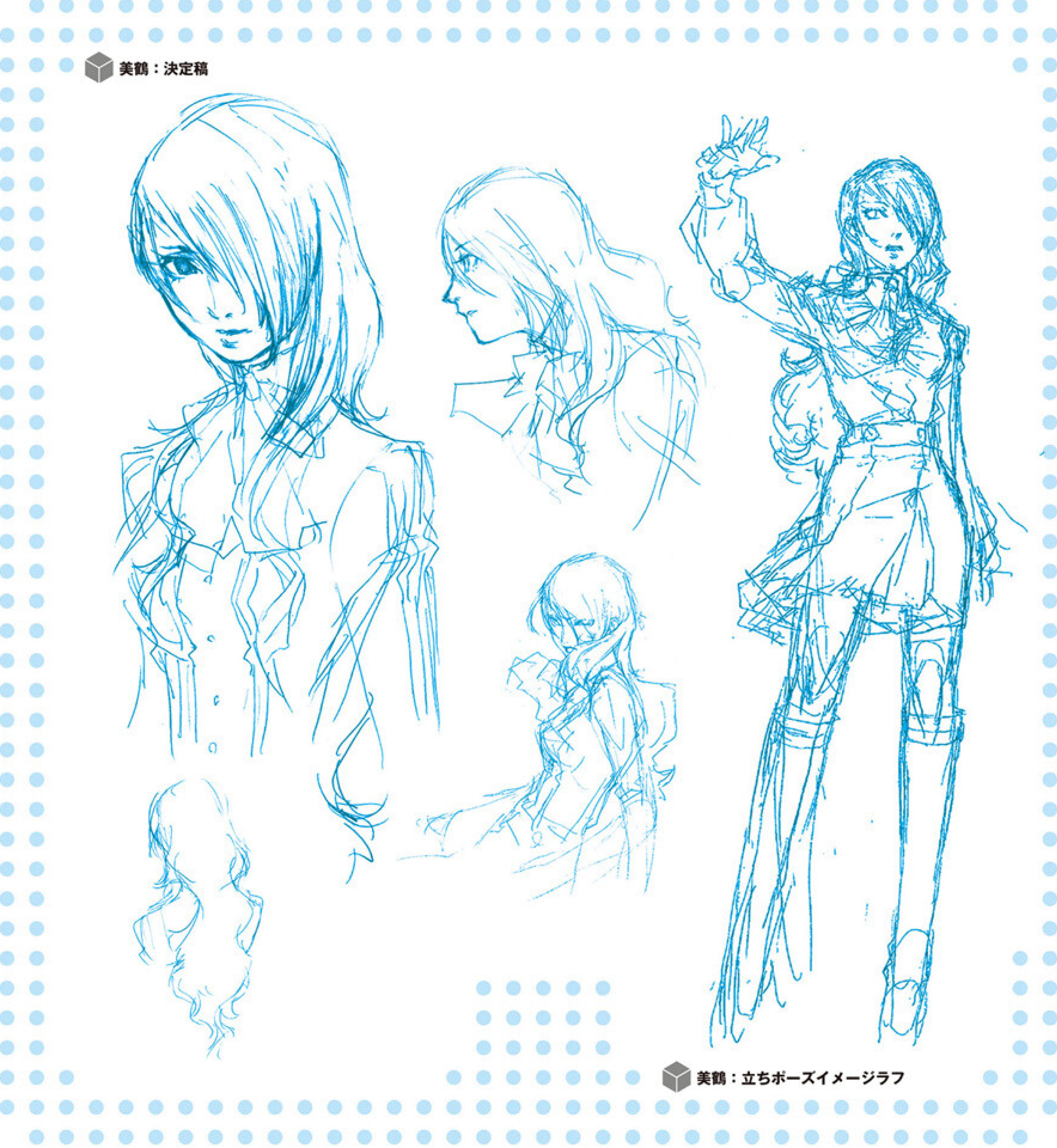
Character Voice
田中理恵



「見届けてもらおうじゃないか。
天上のお父様と、そして君にもだ……」

桐条の事故の後、影時間への適性を示し、自然状態にてペルソナに覚醒した最初の人物。その後、ペルソナ能力の解明や召喚器の開発などにも積極的に参加し、祖父が引き起こした影時間を生み出すこととなった事故の贖罪と後始末のため、父親と行動を共にする。美鶴は、勇敢かつ自制的で、天性の統率者。他者を鼓舞し、擁護し、保護することができ、自信家で、強い人間である。しかし、その強さは自己の内面へも向けられ、自分自身の感情すらも統率しようとする。恋する心への戸惑いも、ここに起因するようだ。同時に、そうした絶対的な自己統御の雰囲気が、彼女のカリスマ性をもまた増すのである。後に、ゆかりとの対話の中で、遺志を受け継ぐことを自覚し、真の統率者として成長していく。／166cm／O型／1991年5月8日生／牡牛座／高等部3年D組／フェンシング部所属／生徒会所属・生徒会長

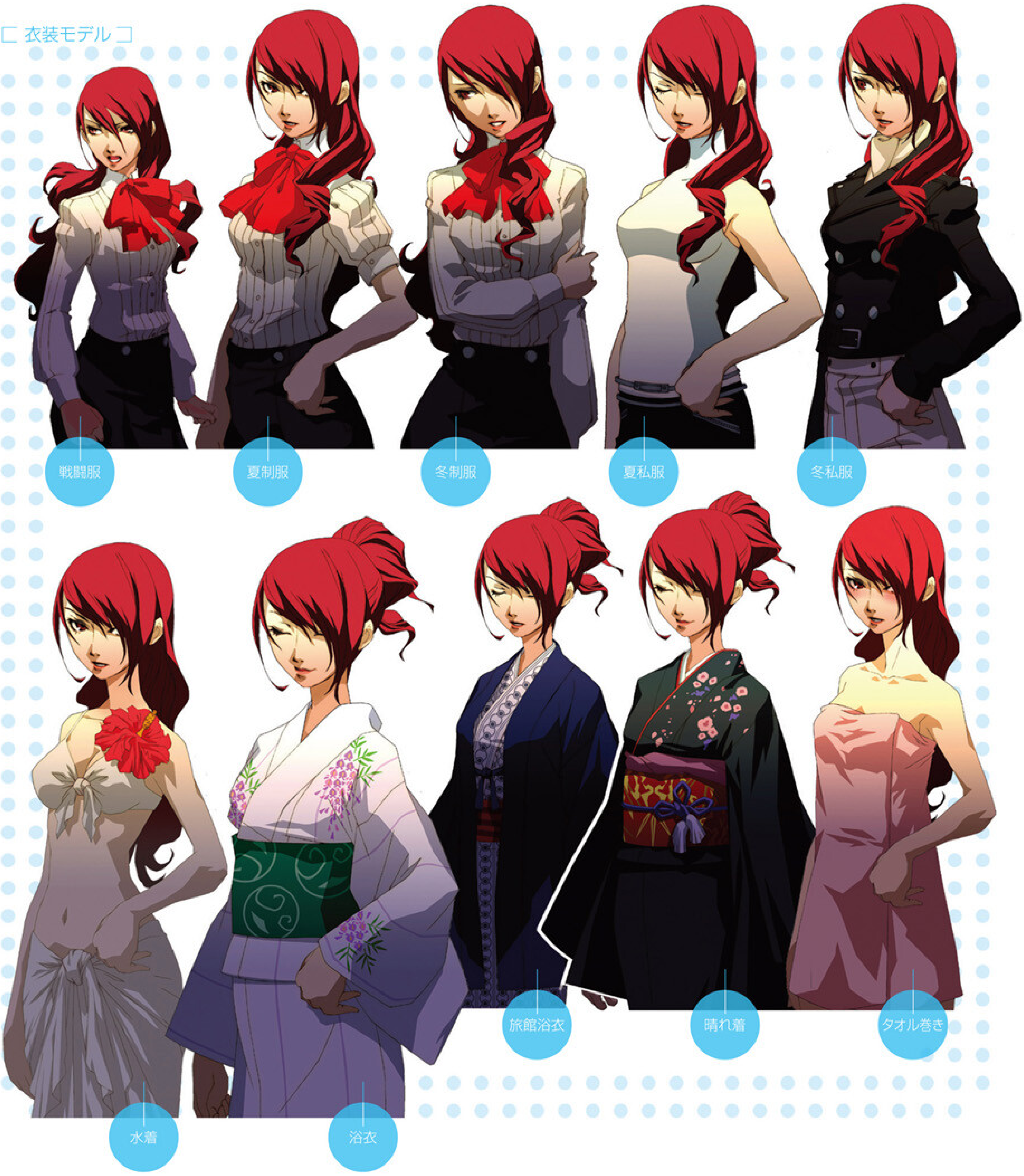
## 《イメージスケッチ.01》
*the art works of persona3*




**Designer's comment**

デザインコンセプトは戦う女性でしょうか。ディレクターからのイメージに関する指示は「指揮官」だったので、自分にきびしい真面目なタイプのキャラクターとして描いています。ブーツのせいで女王様タイプに見えたりもするのですが、あまりきつくならないよう瞳はなるべく優しくなるように描いています。【副島】

【衣装モデル】




## Designer's comment

客観的に見て美鶴の魅力は弱さにあるのだと思います。自分にきびしい性格ゆえにひとりで悩みを抱えているんですね。そんな悩みを主人公だけに明かしてくれるところに人間的な魅力があるのだと思います。なので表情を描くときも悲しげな顔などを描くときの方が力が入っていました。【副島】

## 装備モデルCG



片手剣：レイピア



片手剣：サーベル



片手剣：ショートソード



片手剣：鉄パイプ

## 表情集




























## EVENT PLAYBACK

◎イベントプレイバック

### ◆父の死




学園の天文台屋上にて、幾月の手で自分の目の前で殺害された父の遺体に寄り添い、大粒の涙をこぼす美鶴。

### ◆美鶴とゆかり




ふたりの心が触れ合うこととなった思い出の鴨川。ゆかりによって、美鶴は父の死を受け入れることができた。

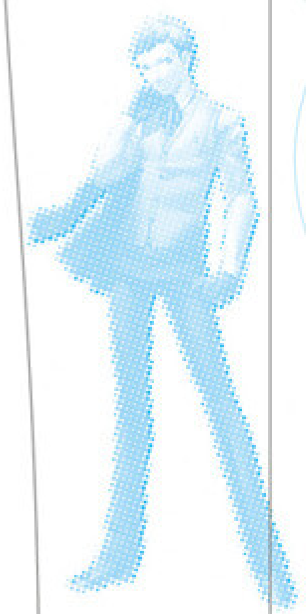
# AKIHIKO SANADA

S.E.E.S. 特別課外活動部

# 真田 明彦

さなだ あきひこ

Character Voice
緑川 光



「まだ…俺にはやることがある。…そうだろ？ シンジ」



妹と共に孤児院で育つ気弱で大人しい少年は、同院にいた荒垣と出会い、親交を深める中で快活さを得た。９歳のとき、裕福な家庭に引き取られる直前、火災によって妹と死別した。妹を救えなかった原因を己の無力さにあると考え、過去を乗り越えるために、力を求めるようになった。自己鍛錬こそが過去を克服する術と信じて。実利的かつ目的志向で有能。自信にあふれ精力的に見え、自立的に行動し、自己の向上を熱望し、理想を求める姿は、憧れの対象となり得る。しかし、それは他者の目に自分がどう映るのか、ということを気にする性質につながり、時に自己陶酔的で自己顕示欲が強く働くこともある。後に、親友である荒垣との死別を経て、その悲しみ、喪失感、寂しさに直面し、それを抱く自分の心を肯定的に受け止めていく。／175.5cm／Ａ型／1991 年９月 22 日生／乙女座／高等部３年Ｃ組／ボクシング部所属

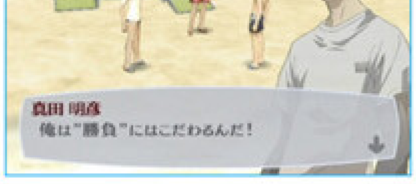
## 《イメージスケッチ.01》
*the art works of persona3*

明彦：決定稿



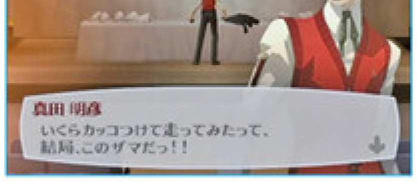

## EVENT PLAYBACK
◎イベントプレイバック

### ◆勝負




力を求める彼の心は、敗北を嫌う。それは、自己否定につながるからだ。たとえ、それがナンパ勝負であっても。

### ◆荒垣の葬儀




再び別れと喪失が彼を襲った。妹を失い、もっとも心を許した友までも失った彼は、それでも屈せずに立ち上がった。

[ 衣装モデル ]




**Designer's comment**

真田のデザインコンセプトは単純に「格好いい先輩」です。先輩という位置づけなので大人っぽい格好にしています。たいして格好に気を使っているように見えないのに上質な雰囲気を醸し出している人というイメージでしょうか。 【副島】

# CHARACTER AKIHIKO SANADA

## 装備モデル CG



●拳：グローブ　●拳：ナックル　●拳：セスタス　●拳：ジャック手袋

## 表情集




### Designer's comment

コンセプトは「格好いい先輩」だったのですが、実際に物語にのせてみると結構コミカルなキャラになっていました（笑）。開発スタッフの中でもかなりイジられキャラだったようで、格好よくしようとすればするほど反動でおかしな面が出てくる感じで……。でも荒垣とのエピソードなど、しめるところはしっかり格好よかったので最終的にはバランスのとれたキャラクターになっていたのではないかと思います。

【副島】

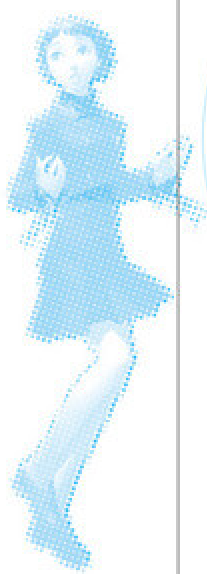
# HUKA YAMAGISHI

S.E.E.S. 特別課外活動部

## 山岸 風花

やまぎし ふうか

Character Voice
能登麻美子



「私のペルソナは"結ぶ者"。……私が願う"絆"そのもの」



親族内で落伍者の烙印を押された両親のもと高い学力のみを求められ、風花もまた両親の期待に応えようと成長した。それゆえ、抑圧され、未成熟で無力感を抱くようになる。問題を直視せず、没個性化し、自己を見失う。それゆえか、いじめの対象となった。しかし、そうした状況に対しても、何をしても何も変えられないと思い、周囲に翻弄され、心を閉ざし、社会から乖離していく。その後、友人を得ることで、自己と他者の心を見つめるようになり、元来の性質は健全なものとなる。そして、受容力に富み、忍耐強く人の支えとなり元気づけることができるようになった。楽天的で平和に満ちた心は、落ち着きと安らぎをたたえ、気取らずに心地よさを与えるものとなった。風花のペルソナ能力もまた、こうした性質に裏打ちされたものであろう。／152cm／O 型／1992 年 12 月 22 日生／山羊座／高等部 2 年 E 組／文科系部活所属

## 【イメージスケッチ.01】
*the art works of persona3*

風花：決定稿











風花：私服イメージラフ

### Designer's comment

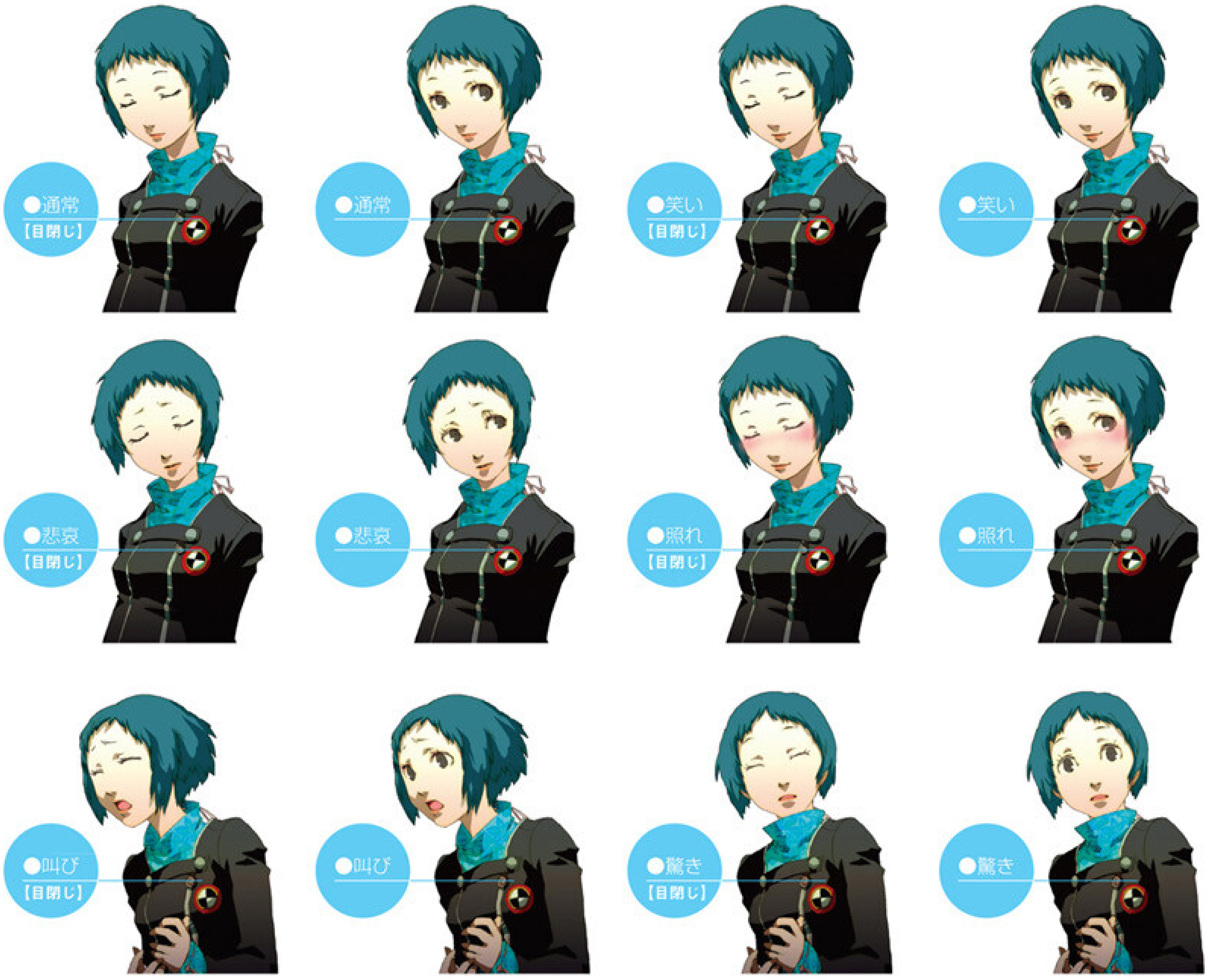
風花をデザインするにあたって気をつけたのはあまりか弱くならないようにしたことです。控えめで衣装デザインでもなるべく肌の露出がない服にしていますが、芯は強い女の子というイメージで表情などは描いています。
【副島】




## Designer's comment

当初風花はもっとカルトっぽいイメージで描いていてセルフレームの色付きメガネなんかをかけてたんですよ。でも可愛くないって不評でいまのイメージになっています。声を担当された能登さんのイメージと相まって社内では男性社員に人気がありましたね。 【副島】

【表情集】







## EVENT PLAYBACK
◎イベントプレイバック

### ◆タルタロスからの救出




いじめによって学園の体育館に閉じ込められた風花は、そのまま影時間に呑み込まれ、タルタロスへと迷い込んだ。

### ◆夏紀との別れ




長い孤独の果てに、ようやく得られた友人との別れ。しかし、結ばれた心の絆が、風花を大きく成長させてくれた。

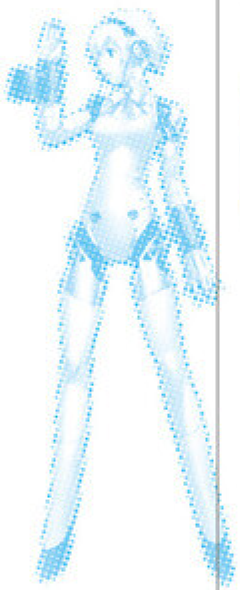
# AEGIS

S.E.E.S. 特別課外活動部

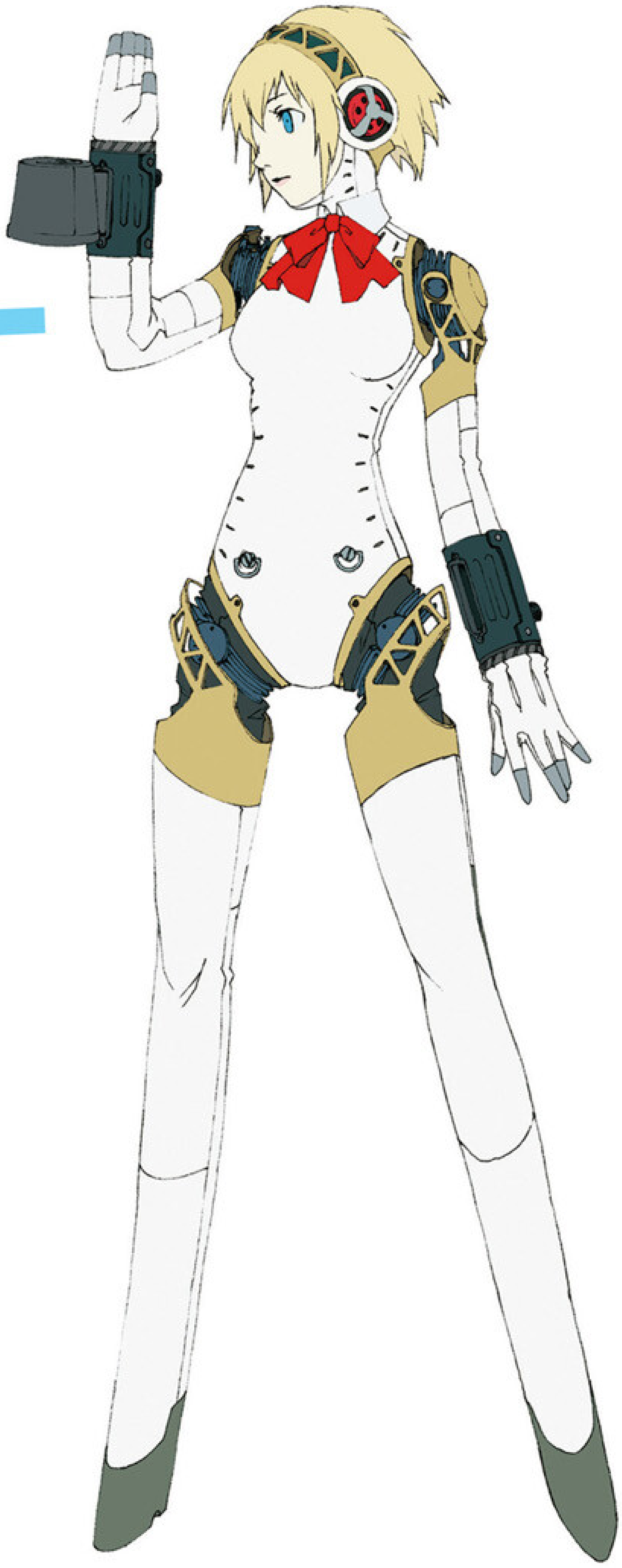
## アイギス

あいぎす

Character Voice
坂本真綾



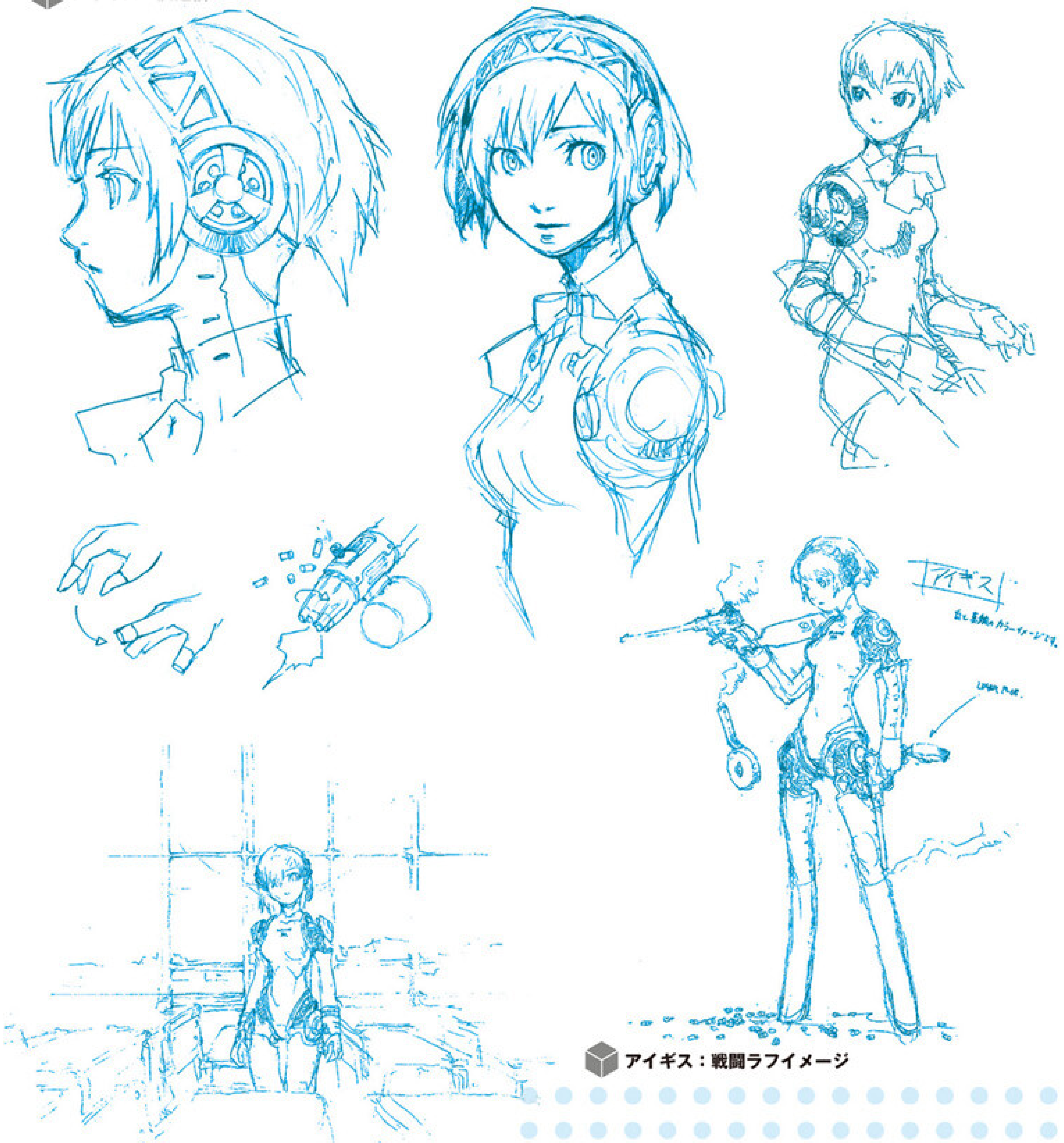
「わたしの一番の大切は、あなたの傍にいる事であります」



桐条エルゴノミクス研究所によって開発された、対シャドウ非常制圧兵装。パピヨンハートと呼ばれる最高性能の精神中枢を搭載され、ペルソナ発動すら可能な人格を保持する。その人格は、人に近しいものだけに、安定と不安定という両義的な心となる。命令に従属すると同時に、自己肯定できず、抗う。受動攻撃的で用心深く、依存的であり、自己を軽視し、劣等感を抱く。不安を感じ、不安に対して過剰に反応する。自滅的であると同時に安全を求め、人に好かれることで肯定されていることを確認したいと望み、嗜虐的な状況に身を置く。後に、自己を容認し、自己と他者を信頼し、自立しながらも共生し、相互依存的で、平等なものとして協力する心を持つ。一体感を得た仲間に対して献身的で忠実であり、責任感が強く、信頼できる存在となる。／162cm／2000年2月完成／2000年9月10日初起動／高等部2年F組／所属クラブなし

## 【イメージスケッチ.01】
*the art works of persona3*

アイギス：決定稿




アイギス：戦闘ラフイメージ

**Designer's comment**

現代を舞台にした「ペルソナ３」の世界観的にはかなり浮いてる存在のアイギスですが、新しい雰囲気を打ち出した今作の中ではある意味一番重要なキャラクターですね。それ故にデザインするのにもっとも時間がかかっています。あまりメカの詳しい設定をあえてしないようにして「ロボット」っていう漫画的な響きをそのまま絵にするように心がけてデザインしました。【副島】

【衣装モデル】




## Designer's comment

アイギスは社内でも美鶴と人気を二分する存在でした。アニメ会社の作画の方も気に入って下さったようで細かいディティールも省略せず描ききってもらえました。【副島】

## 装備モデル CG

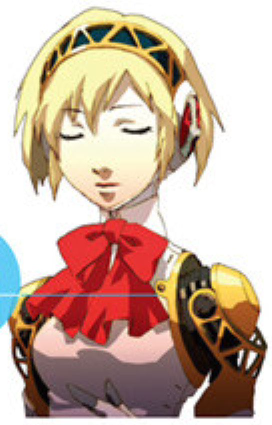

銃：マシンガン

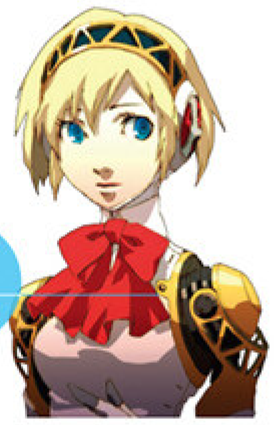

銃：ライフル

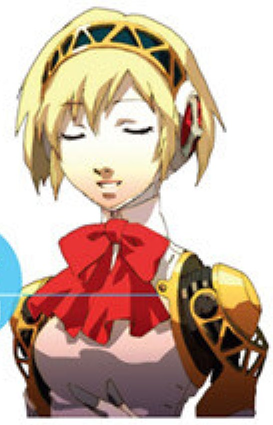

銃：キャノン

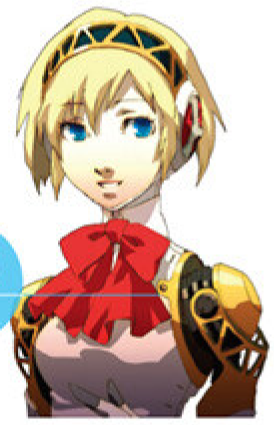

銃：ロケットパンチ

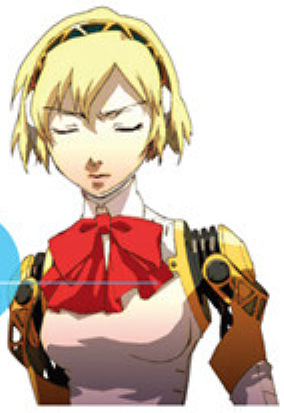
## 表情集

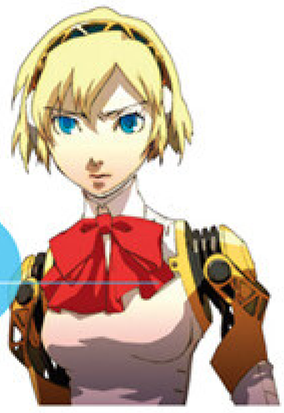

●通常【目閉じ】

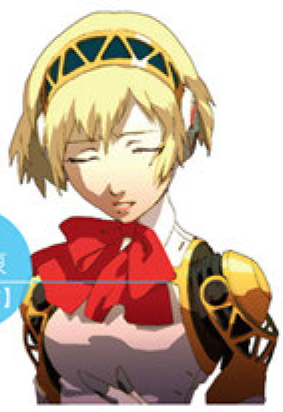

●通常


●笑い【目閉じ】

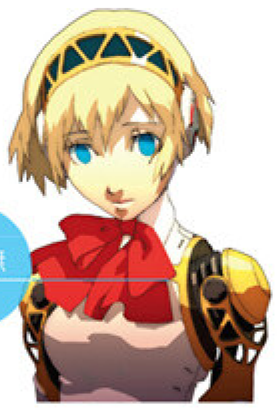

●笑い


●怒り【目閉じ】


●怒り


●悲哀【目閉じ】


●悲哀


●虚無

## EVENT PLAYBACK
◎イベントプレイバック

### ◆機械の乙女




起動したばかりのアイギスは、主人公を捜していたところ、順平らにナンパされ運命の出会いを果たすことに。

### ◆綾時とアイギス




転入生として現れた綾時に対し、「あなたはダメです」と告げるアイギス。それは両者の再会を意味する言葉だった。

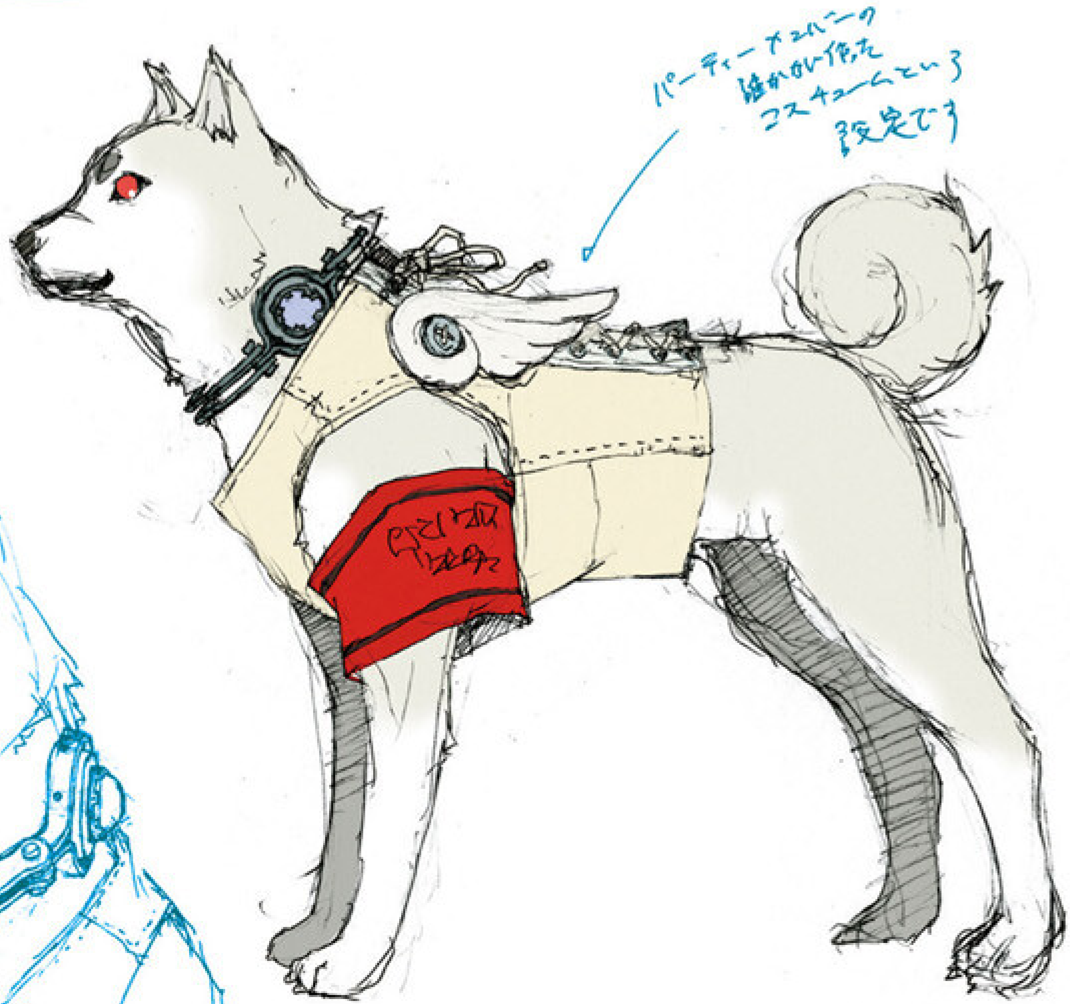
# KOROMARU

S.E.E.S. 特別課外活動部

## コロマル

ころまる［虎狼丸］

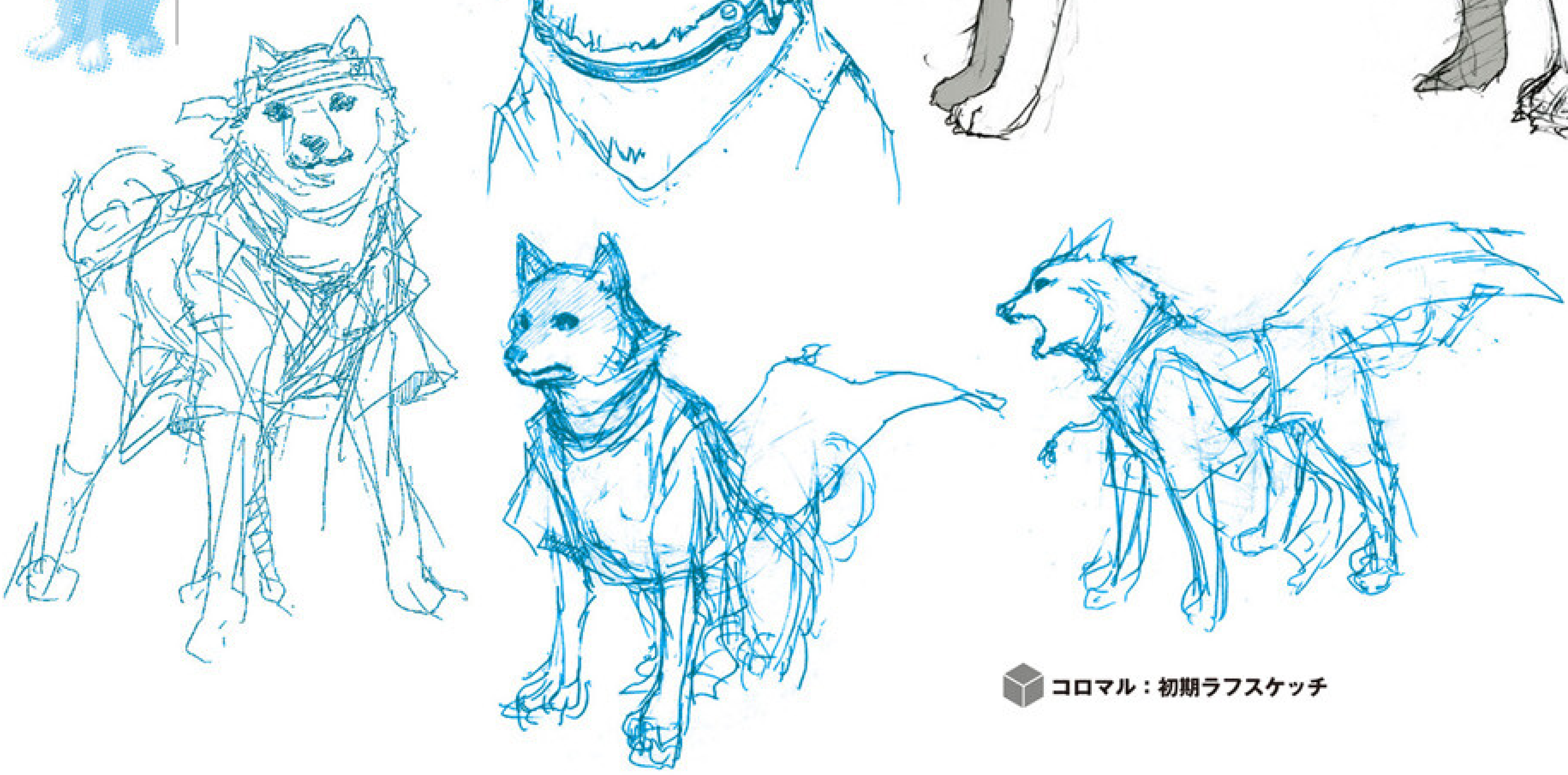
Character Voice




### 【イメージスケッチ.01】
*the art works of persona3*







コロマル：初期ラフスケッチ

長鳴神社の前神主に育てられた、柴犬のアルビノ種。アルビノであるがゆえに虚弱な幼犬時代、逞しく育つようにと名づけられた本来の名は、虎狼丸（ころうまる）。飼主の死後も、共に歩いた散歩コースを独り歩いた。コロマルの心根は、家族と友人を大切にし、責任感が強く、信頼できるものだ。犬の特質でもあるが、自分を導いてくれる自分より大きなもの、力あるものを手にすることによって守られていると感じたがる。飼主は、まさに、そうした絶対的権力の象徴である。しかし、このように依存の対象を求める心は、必ずしも弱さを表わすものではない。依存は信頼でもあるからだ。同時に、依存した対象を失うことによる喪失感も大きい。依存を求める心の自立と感情の安定には、権威との一体化が必要である。コロマルにとって、課外活動部と一体化することは、拠り所を失った心を救うことにもつながったのである。

## 装備モデルCG


短刀：くない

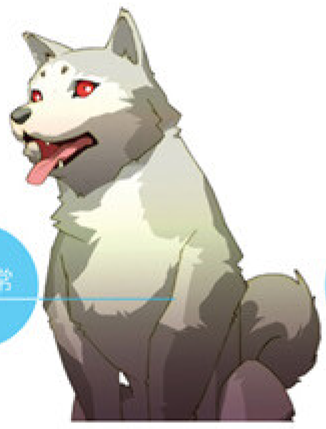

短刀：ナイフ

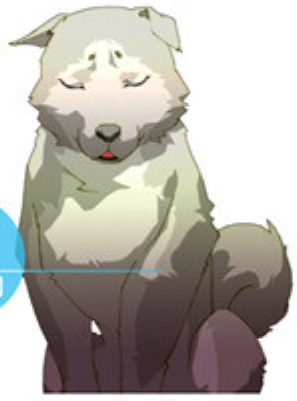

短刀：カッター

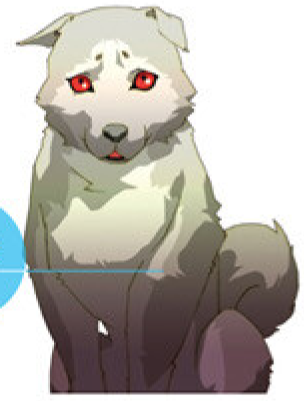

短刀：骨

## 表情集


●通常【目閉じ】


●通常


●悲哀【目閉じ】


●悲哀


●怒り

### Designer's comment

コロマルは絵的に変化をつけようと提案があり設定されたキャラクターです。まず犬種の選定から始め、柴犬、ダルメシアン、ハスキーなどの候補の中から社内アンケートで最終的に柴犬に決まりました。衣装デザインは遊ばせてもらいましたが犬にとっては迷惑なものという風刺も半分入っています。　【副島】

## 衣装モデル


通常


戦闘服

## EVENT PLAYBACK

◎イベントプレイバック

### ◆出会い



飼主の安息の場を守るためにシャドウに立ち向かったコロマルは、風花らによって課外活動部に受け入れられる。

### ◆通訳



アイギスの通訳がコロマルと仲間たちとのコミュニケーションを円滑化する。だが、心の絆に言葉は必須ではない。

# KEN AMADA

S.E.E.S. 特別課外活動部

## 天田 乾

あまだ けん

Character Voice
緒方恵美



「自分のしたことを思い出させてやる！」



生後間もなく両親は離婚。母親に育てられた。9歳のとき、荒垣のペルソナ暴走に巻き込まれ、母と死別。以降、天田は復讐を心に誓う。そのためならば、嘘をつき、だまし、裏切ることすら厭わない。執念深く、サディスティックで、破壊的ですらある。課外活動部への入部を志願した理由も、まさに荒垣への復讐のためだった。そして、シャドウ掃討作戦の最中、その復讐を果たそうとする。その後に、自殺することまでをも考えて。しかし、荒垣の死を乗り越え、あるがままを受け入れ、主体性を手に入れた。それは、自己に対する幻想を捨て、率直さと純粋さを得ることでもあった。生きる目的を憎しみに頼ることの無意味さを知り、自立して生きる覚悟を決めた。それは、彼が人として大きく成長するための基盤となるものであろう。

／140cm／AB型／1998年6月24日生／蟹座／初等部5年A組／所属クラブなし

## 【イメージスケッチ.01】
*the art works of persona3*

天田：フェイス決定稿



天田：初期ラフスケッチ

### Designer's comment

天田は「少年」というイメージを前面に出したデザインをしています。乾という名前があるのですが、設定画にはいつも「天田少年」って書いていました（笑）。現代を意識した『ペルソナ３』ですが、彼だけはノスタルジックな部分があります。それは半ズボンです。いまの子供はもう履かないらしいですね。ここだけは設定よりもイメージを優先して描いてしまいました。 【副島】

## 衣装モデル




### Designer's comment

天田は身体が小さいので戦闘ではモーションを大きくして暴れ回るようにしています。それが可愛くて社内でも人気がありました。また声優の緒方さんの迫真の演技が天田の性格を良く表わしていて、とても魅力的なキャラクターになったと思います。　【副島】

## 装備モデルCG



槍：スピア



槍：グレイプ



槍：日本槍



槍：デッキブラシ

## 表情集



●通常【目閉じ】



●通常



●悲哀【目閉じ】



●悲哀



●怒り【目閉じ】



●怒り



●笑い【目閉じ】



●笑い

## EVENT PLAYBACK
◎イベントプレイバック

### ◆復讐




荒垣に復讐を告げる天田。報いは受ける、と天田の憎しみを受け止める荒垣。そして、悲劇の引き金が引かれた。

### ◆カーラ·ネミの覚醒




荒垣の死んだたまり場にて、失意の天田は、真田の言葉をきっかけに、過去を受け止め、乗り越え、受け継いだ。

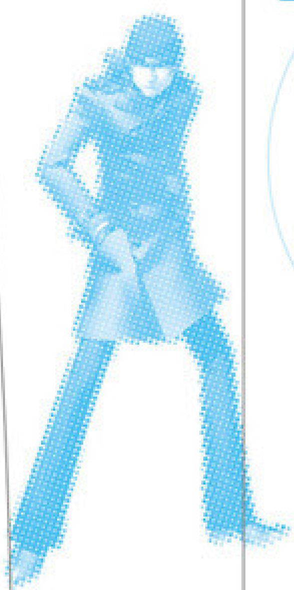
# SHINJIRO ARAGAKI

S.E.E.S. 特別課外活動部

## 荒垣 真次郎

あらがき しんじろう

Character Voice
中井和哉



「チッ…もう来んじゃねえぞ」



真田明彦と同じ孤児院に育ち、本当の家族以上の絆で結ばれていた。元来、明るく快活な少年だったが、明彦の妹が犠牲となった火災以降、明彦の支えになろうと決意し、彼を見守る中で大人びていった。高等部1年時に特別課外部活動に参加。華々しい活躍をするもペルソナを暴走させてしまい、結果として天田の母親を死なせてしまう。肉親を失うことの悲痛さを知る荒垣は、極端に自責を覚え、孤立し、歪曲した償いを自身に課した。忘れたいという願いから始まったペルソナ制御剤の摂取。それは死にいたる薬物を摂取するという償いだったのかもしれない。そして、いつしか天田の復讐を受けることを責務と考えるようになった。しかし、他者を拒絶し、敵対的な態度をとる彼の心の底には、非凡な理解力と洞察力をもって友人を助ける心が消えることなく残っていた。／177cm／A型／1991年8月11日生／獅子座／高等部3年C組／休学中

# SHINJIRO ARAGAKI

## 装備モデルCG



鈍器：こん棒



鈍器：オノ



鈍器：金槌



鈍器：バス停

## 表情集



●通常【目閉じ】



●通常



●叫び

### Designer's comment

荒垣のデザインはどこかで見かけたバンドの写真がイメージのもとになっています。服装というよりは気だるい雰囲気がとても荒垣のイメージに合っていて。やっぱり生き方に美学があるキャラは格好いいです。描くのがいちばん好きな男性キャラなので登場シーンが少ないのが残念ですね。【副島】

## 【イメージスケッチ .01】

*art works of persona 3*



荒垣：初期ラフスケッチ

## EVENT PLAYBACK

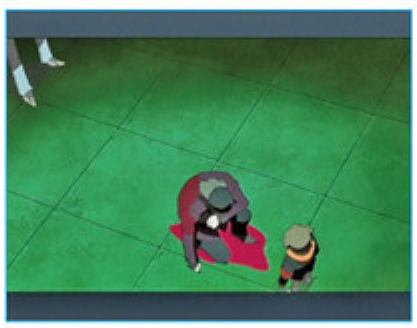
◎イベントプレイバック

### ◆ペルソナ制御剤




ストレガからペルソナ制御剤を受け取る荒垣。怖れか報いか。彼自身にも、それはわからなかったのかもしれない。

### ◆被弾

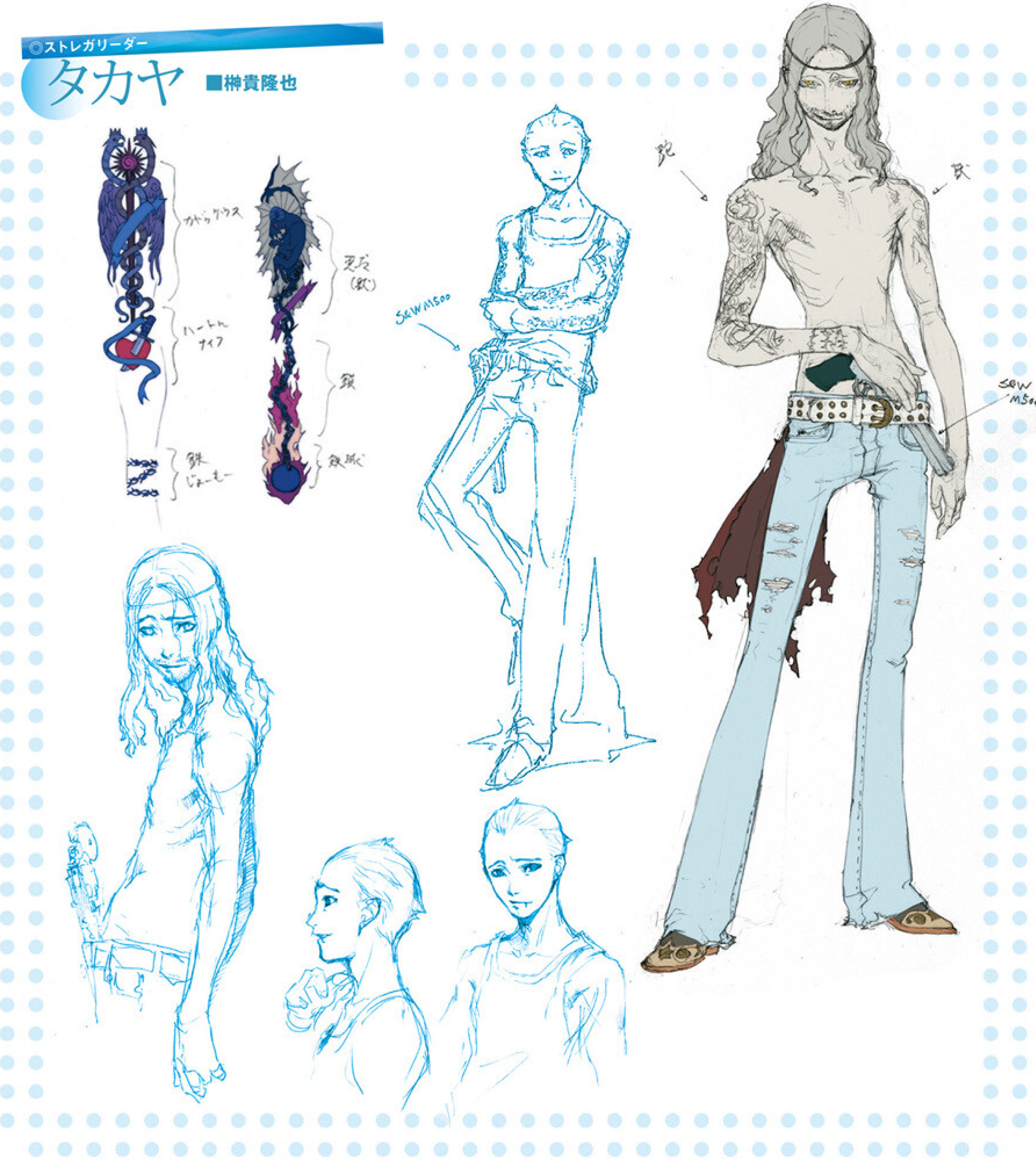


タカヤの放った銃弾が、荒垣の命を奪う。だが、その意思は受け継がれていく。それを、彼は知っていただろうか。

# サブキャラクターラフ画
SUB CHARACTER

異なる思想を持つ明らかなる敵対者、卑劣なる者、秘められた因縁によって出会う者。物語に登場するさまざまな人々の設定画から、その制作上の生い立ちが垣間見える。

◎ストレガリーダー
## タカヤ
■榊貴隆也



**Designer's comment**

タカヤのデザインコンセプトは「カリスマ」です。ヤバイ新興宗教の教祖などを見ると、大体何でこんな怪しい人間に騙されてしまうんだろうとか思うことがよくありますが、そういう人はカリスマがあるんだろうなと思います。金とか権力などとは別の、人を引きつける力ですね。当初は結構格好いいキャラクターだったのですが妖しさを出していくうちに現在みたいな人になってしまいました(笑)。【副島】

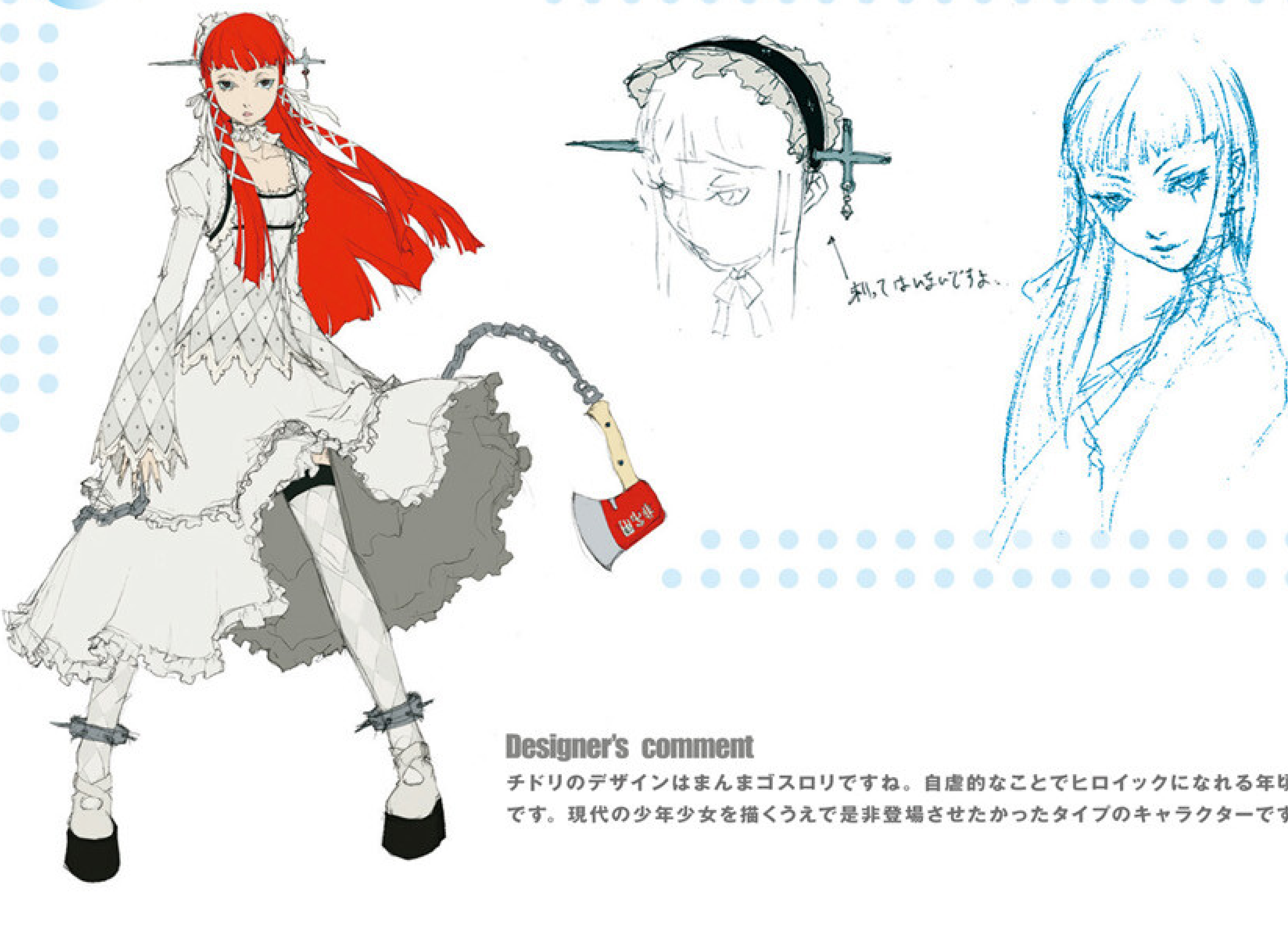
◎ストレガ

## ジン ■白戸　陣




◎ストレガ

## チドリ ■吉野　千鳥



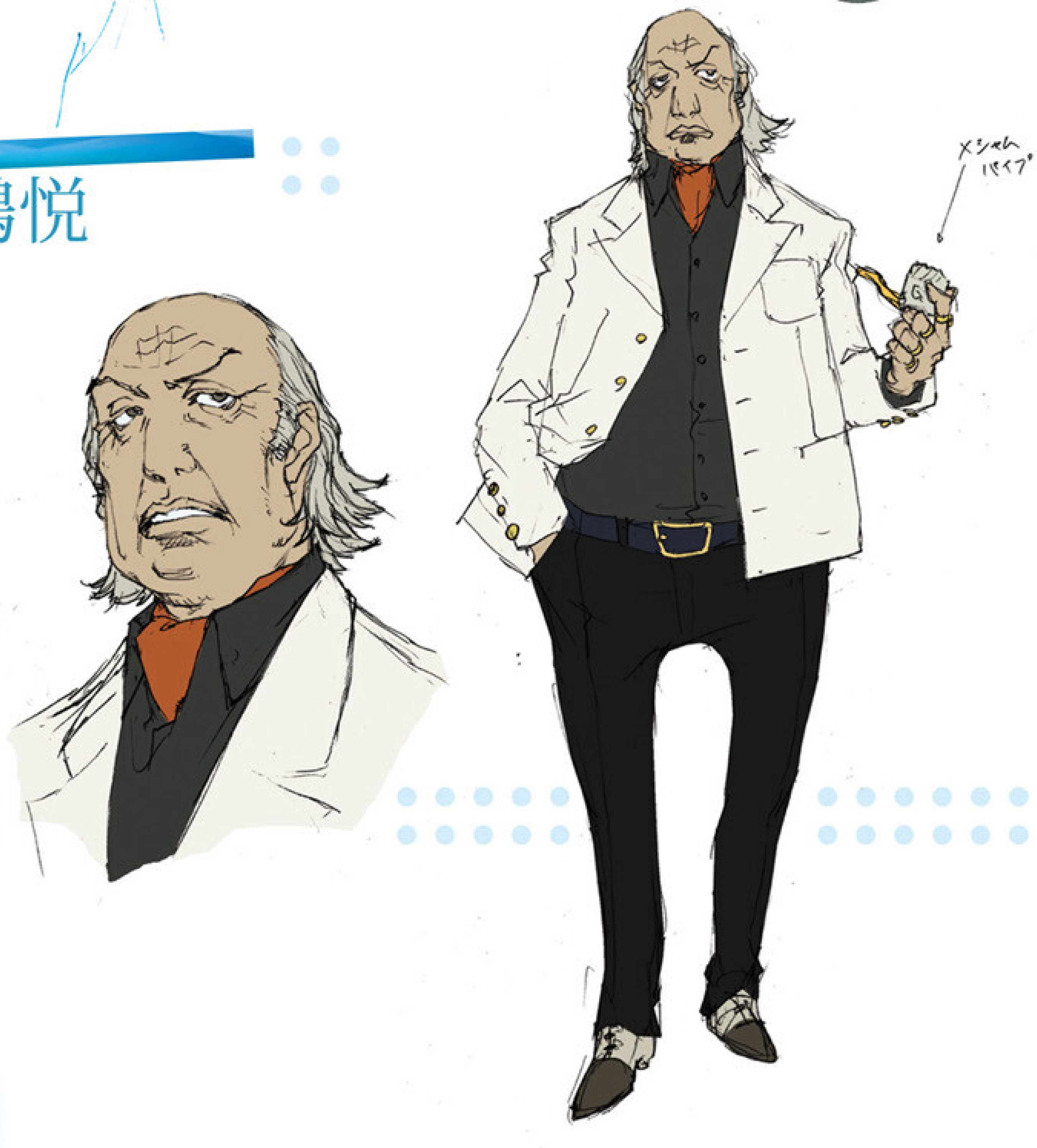

**Designer's comment**

チドリのデザインはまんまゴスロリですね。自虐的なことでヒロイックになれる年頃の女の子です。現代の少年少女を描くうえで是非登場させたかったタイプのキャラクターです。【副島】

◎謎の少年
## ファルロス



◎桐条グループ元党首
## 桐条鴻悦



◎桐条グループ現頭首

## 桐条武治

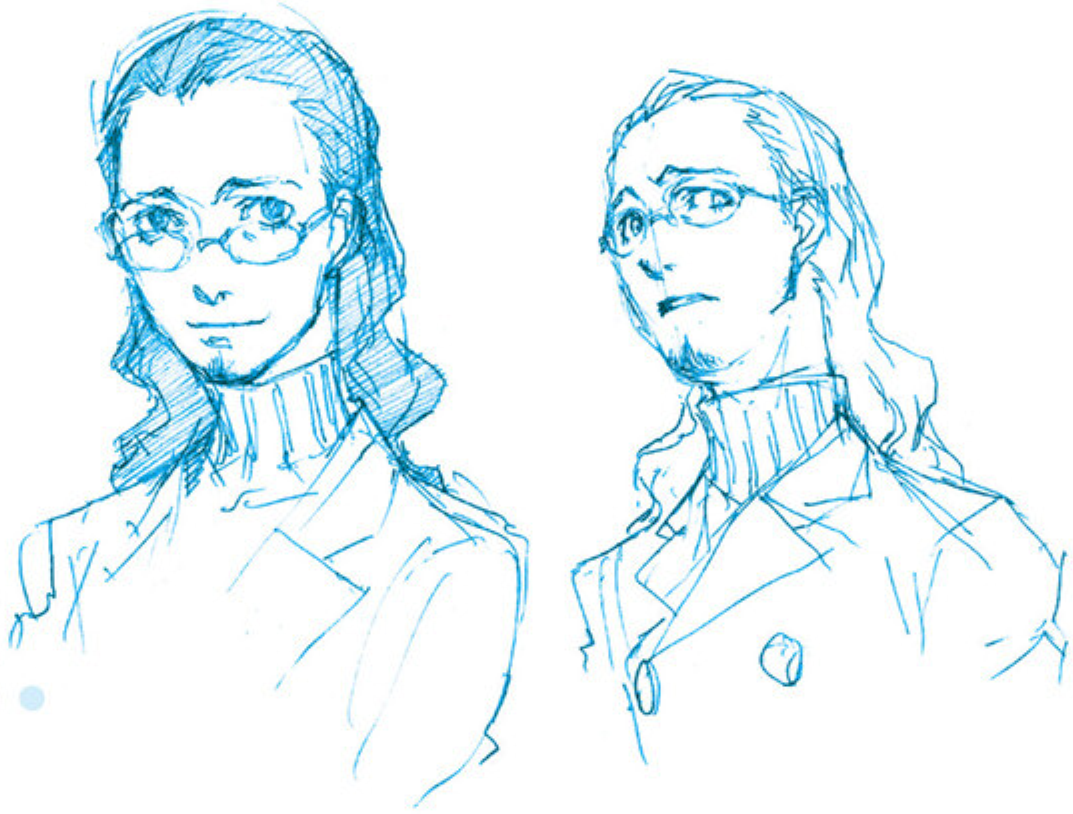




◎月光館学園園長

## 幾月修司



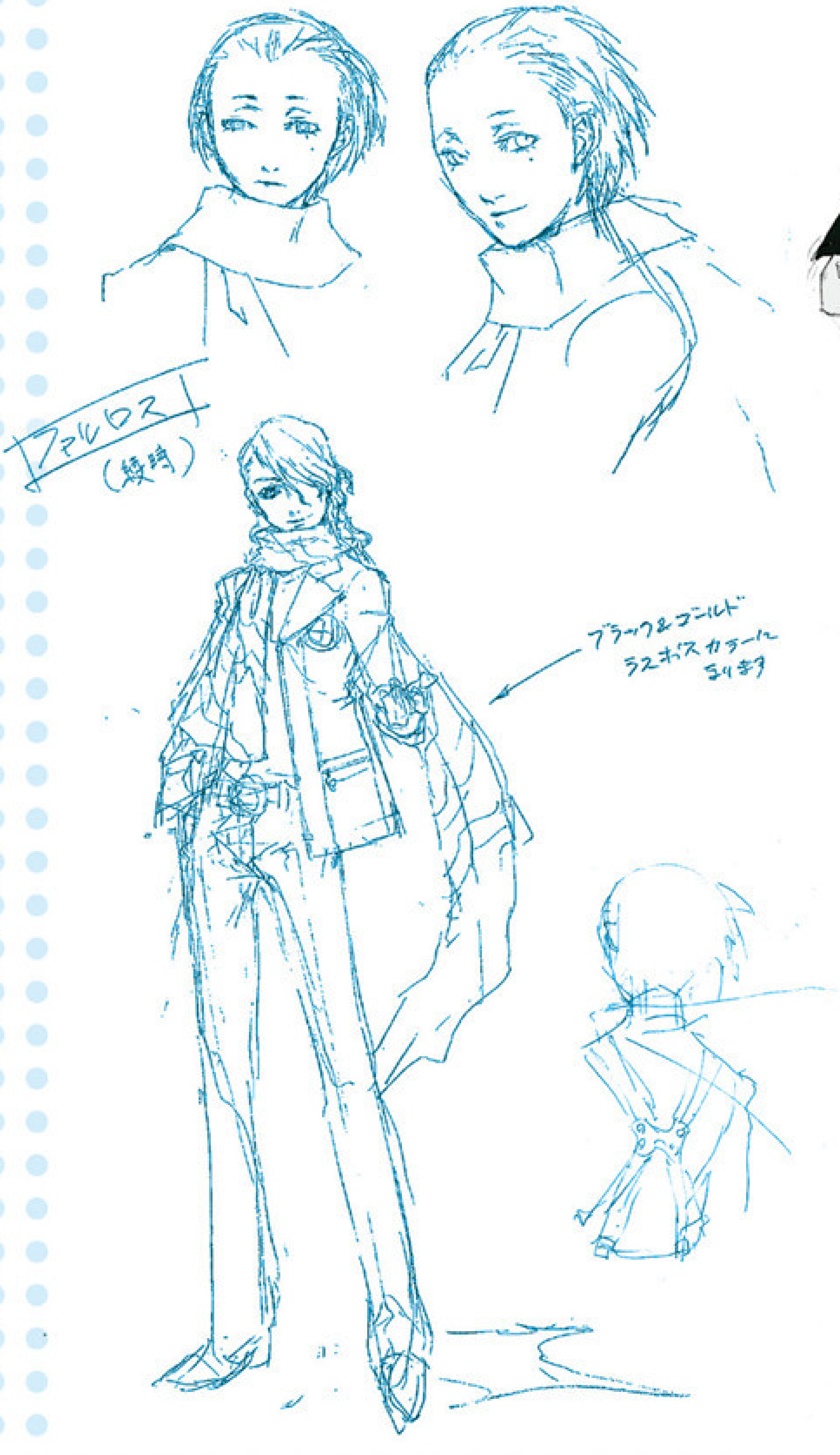


### Designer's comment

ファルロスは見てのとおり囚人服のようなパジャマを着ていて、これは主人公の中に封印されていることを表わしています。桐条祖父はちょっと人相悪く描きすぎたかもしれません……。美鶴のおじいちゃんとは思いたくないですね（笑）。幾月は一見優男のように見えて目が笑ってない感じの信用ならない大人になるように描いていました。【副島】

◎帰国子女

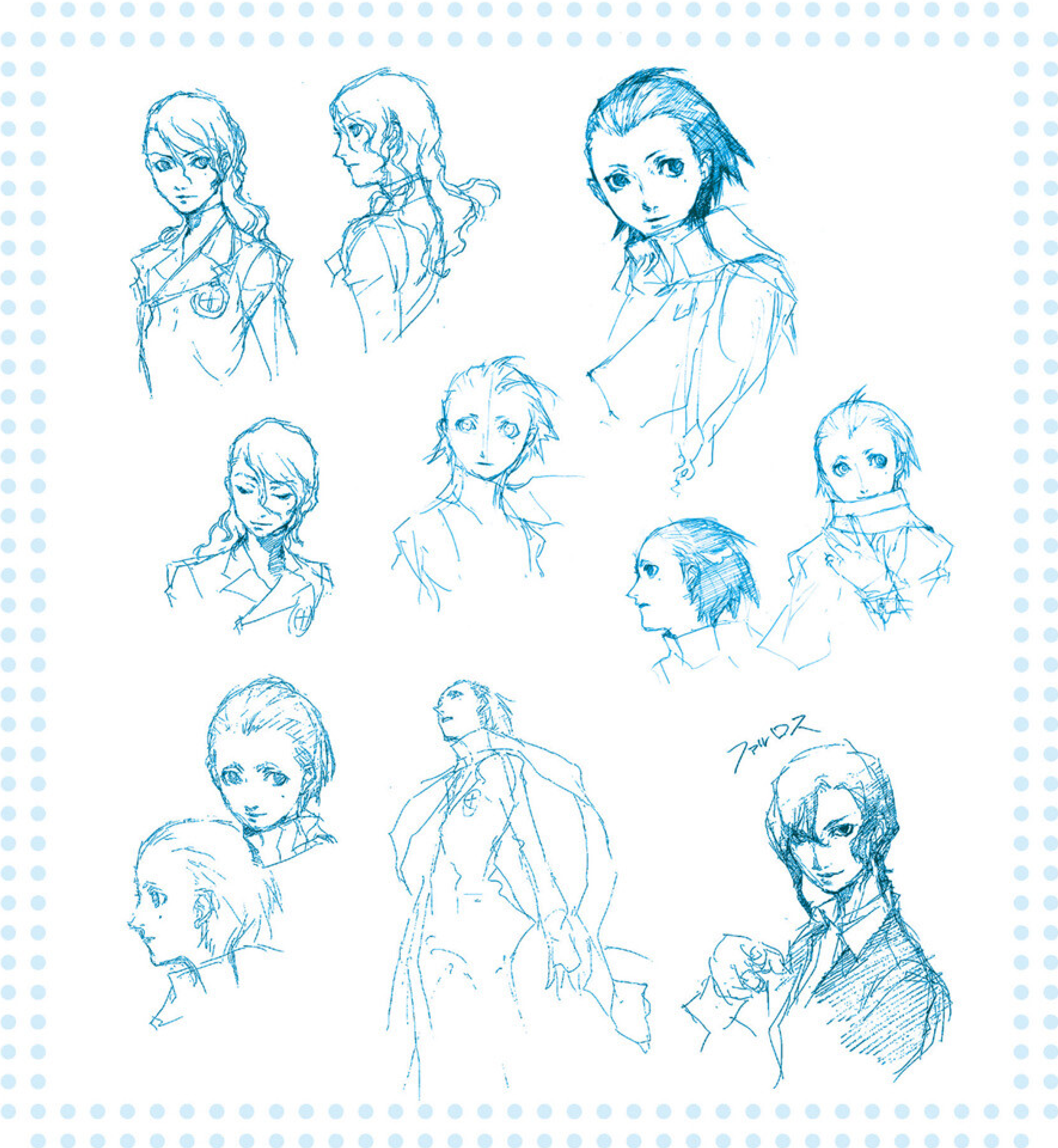
# 望月綾時






**Designer's comment**

綾時はラスボス、ニュクス・アバターのデザインをさきにしたうえでその人間版として描いています。最初は夜のイメージでホストのような風貌にしていたのですが、それだとあからさまに妖しいのでもっと明るい感じのキャラクターにしました。少しか弱いイメージも入れていて最後の選択枝に向けての哀愁も出しています。【副島】


ファルロス

◎イゴールの助手

# エリザベス




**Designer's comment**

エリザベスはエレベーターガールという設定でしたので、'70年代的なレトロフューチャーなコスチュームにしてみました。イメージとしてはチェシャ猫みたいな感じでしょうか。『ペルソナ3』最強キャラということで社内ではアイギスとか美鶴とかとは別の人気がありましたね。 【副島】

◎古本屋の老夫婦
## 文吉爺さん



◎風花のクラスメイト
## 森山夏紀



◎古本屋の老夫婦
## 光子婆さん



◎学生
## 神木秋成／べべ



**Designer's comment**

コミュキャラクターたちはそれぞれ個性的なストーリーがあるのでキャラクターを描くのも楽しく個性的にデザインしました。ただ神木とベベは個性的に描きすぎてコミュのライターからリテイクを受けてしまいした。初期設定のままでは神木なんかは人気は出なかったでしょうね（笑）。【副島】

# サブキャラクター CG集

SUB CHARACTER

コミュニケーションによってゆれ動く心が、さまざまな表情をとおして伝わる。表情とは、乱れる心の水面である。彼ら彼女らの表情から、その心の根を感ずることができるだろう。

## タカヤ
ストレガリーダー

## ジン
ストレガ

## チドリ
ストレガ

## ファルロス
謎の少年



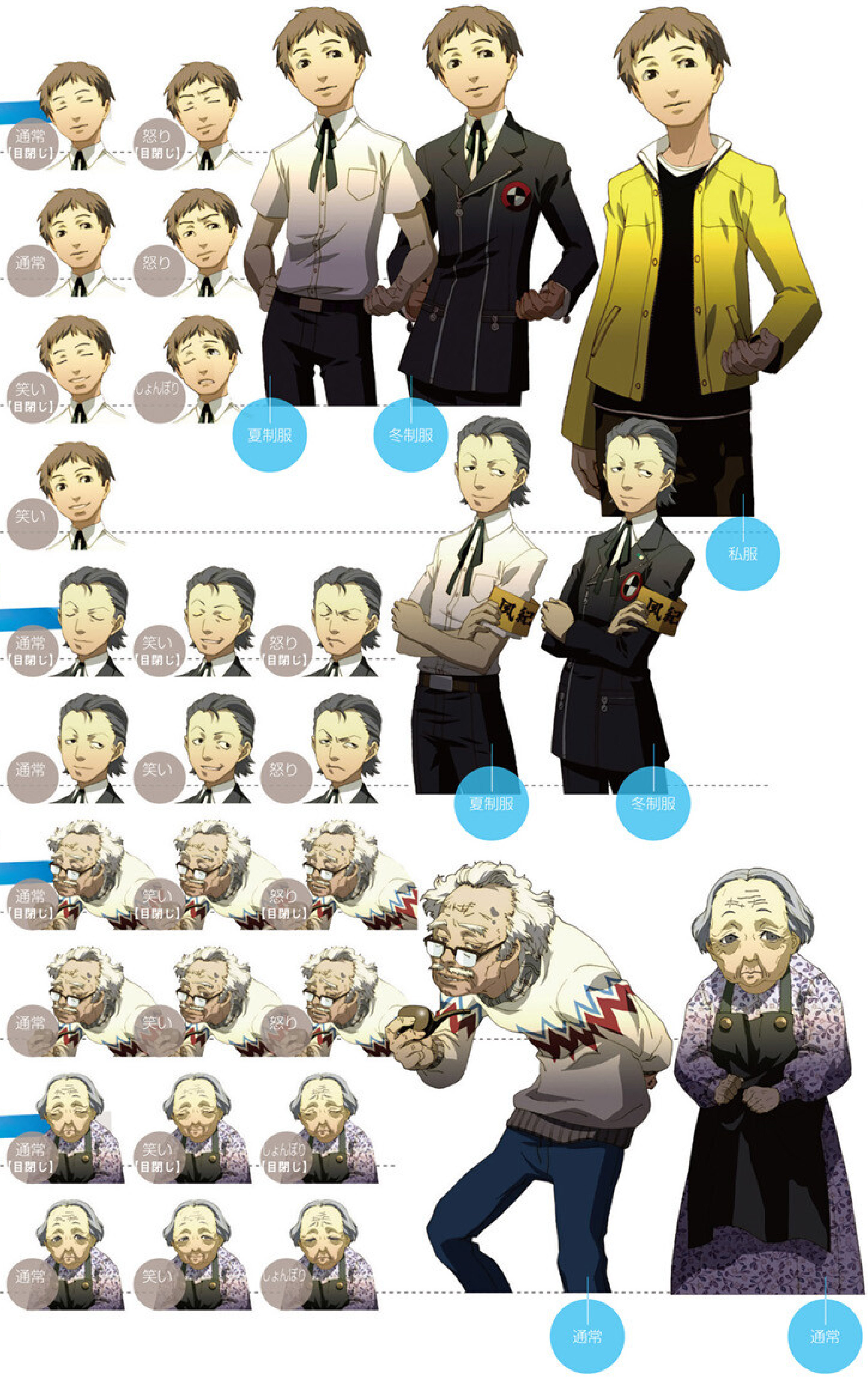

望月綾時
帰国子女
通常【目閉じ】
悲哀【目閉じ】
通常
悲哀
笑い【目閉じ】
神妙【目閉じ】
笑い
神妙
制服
タオル巻き
旅館浴衣
幾月修司
月光館学園園長
通常【目閉じ】
笑い【目閉じ】
悲哀
叫び
通常
笑い
とほほ
鬼気
通常
イゴール
ベルベットルーム主人
通常【目閉じ】
通常
通常
エリザベス
イゴールの助手
通常【目閉じ】
通常
通常
桐条武治
桐条家頭首
通常【目閉じ】
通常
通常
岳羽詠一郎
ゆかりの父
通常【目閉じ】
笑い
通常

## 友近健二
クラスメイト

## 小田桐秀利
生徒会

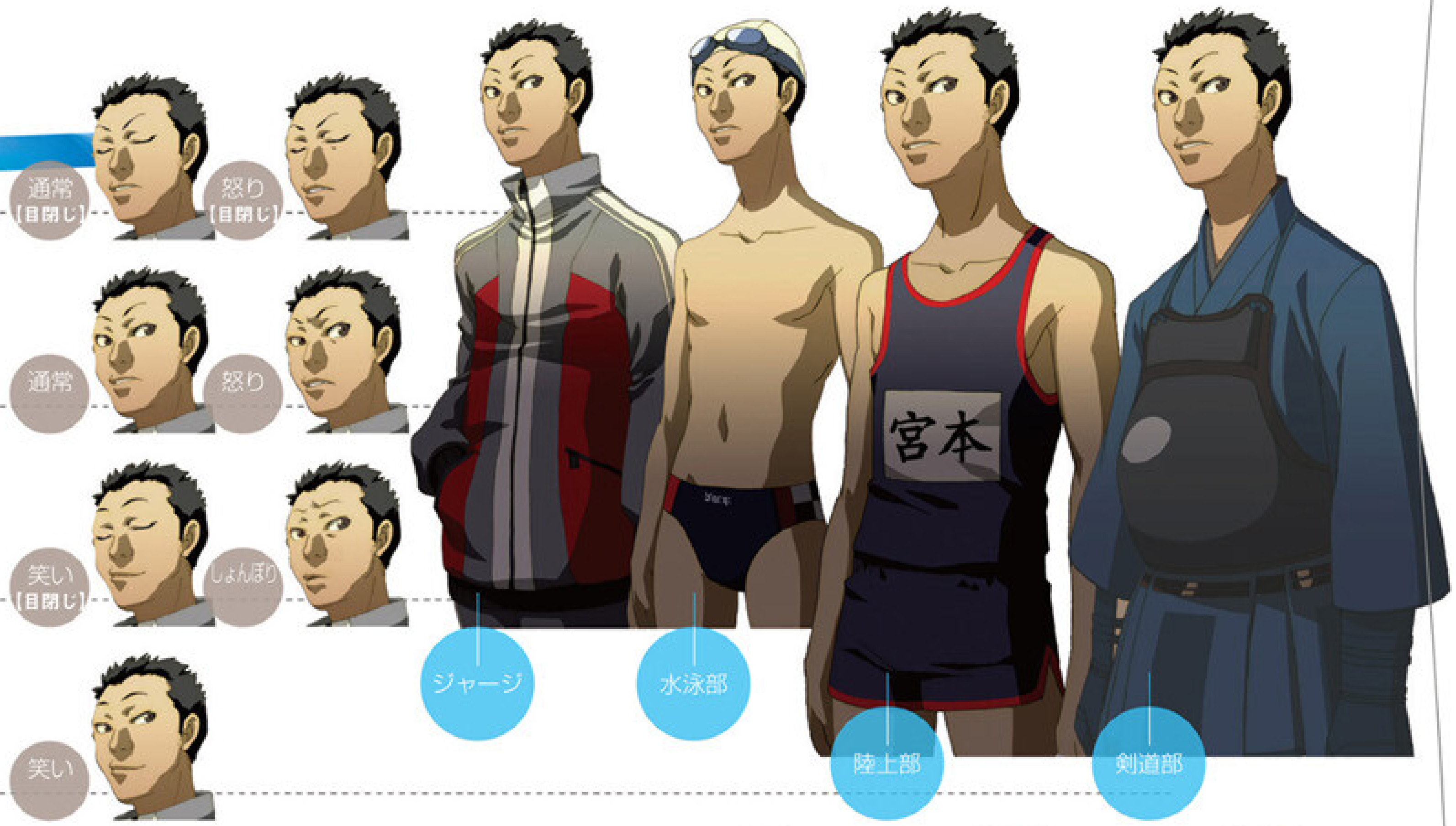
## 文吉爺さん
古本屋の老夫婦

## 光子婆さん
古本屋の老夫婦



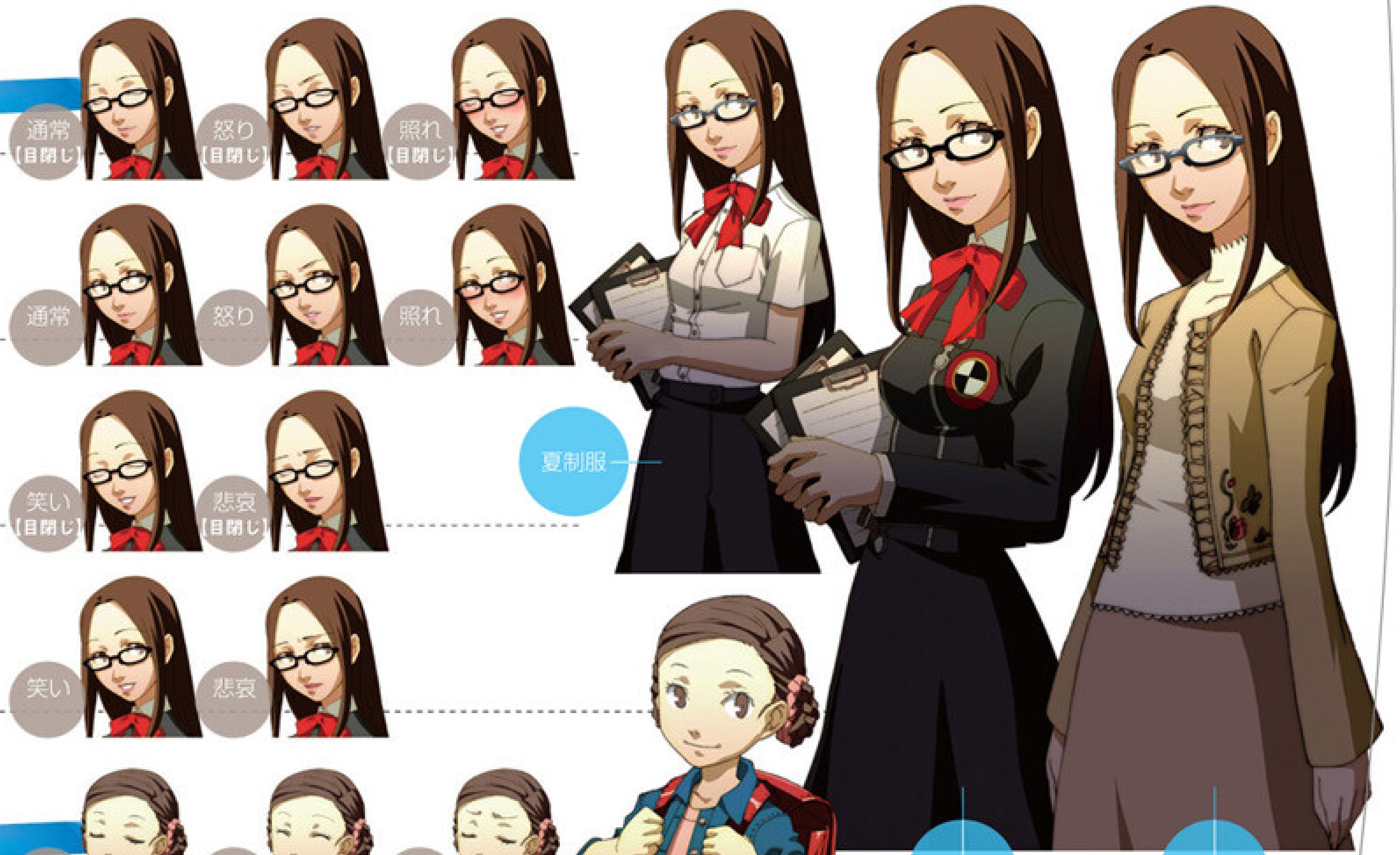
## 宮本一志

**運動部**



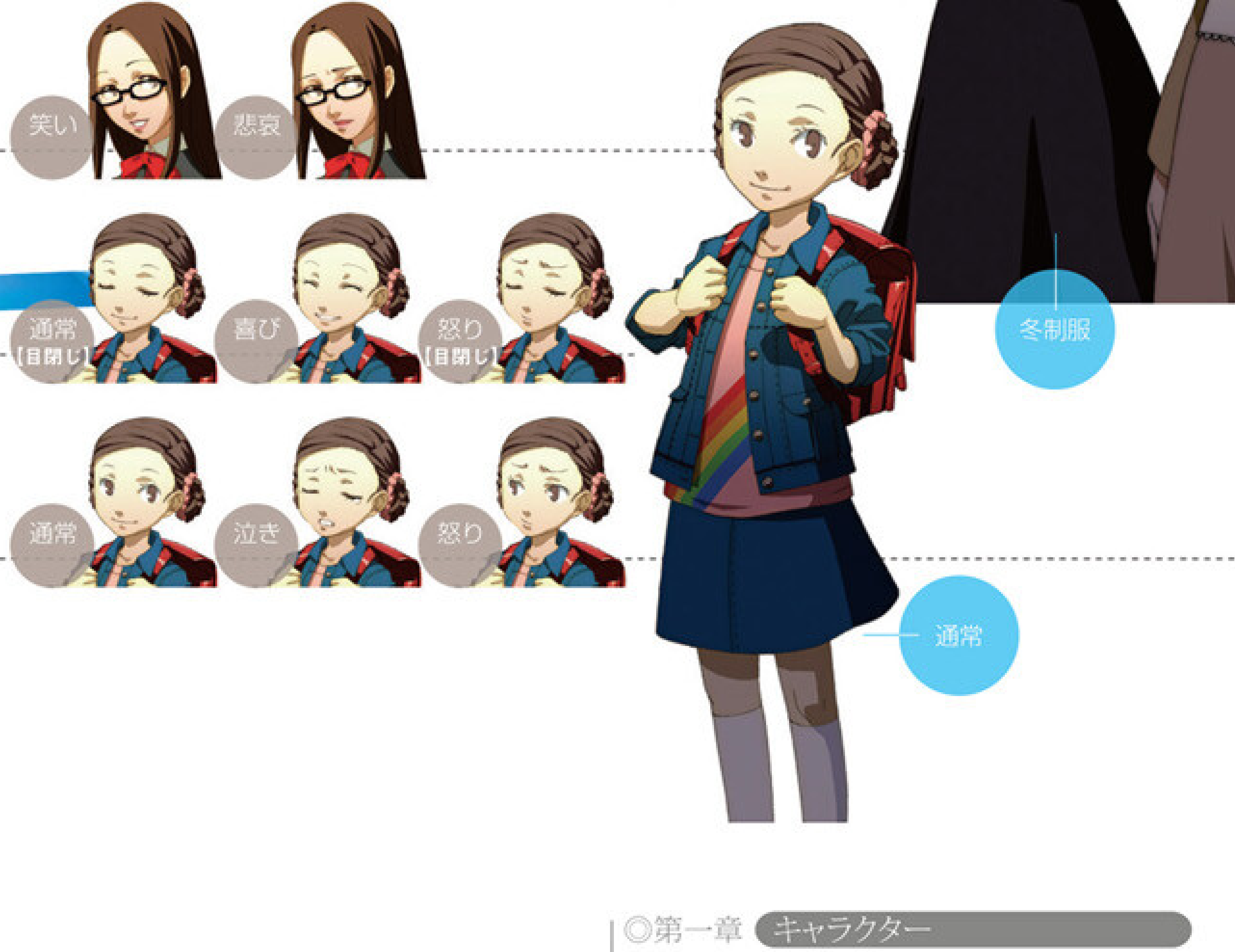

## 伏見千尋

**生徒会会計**



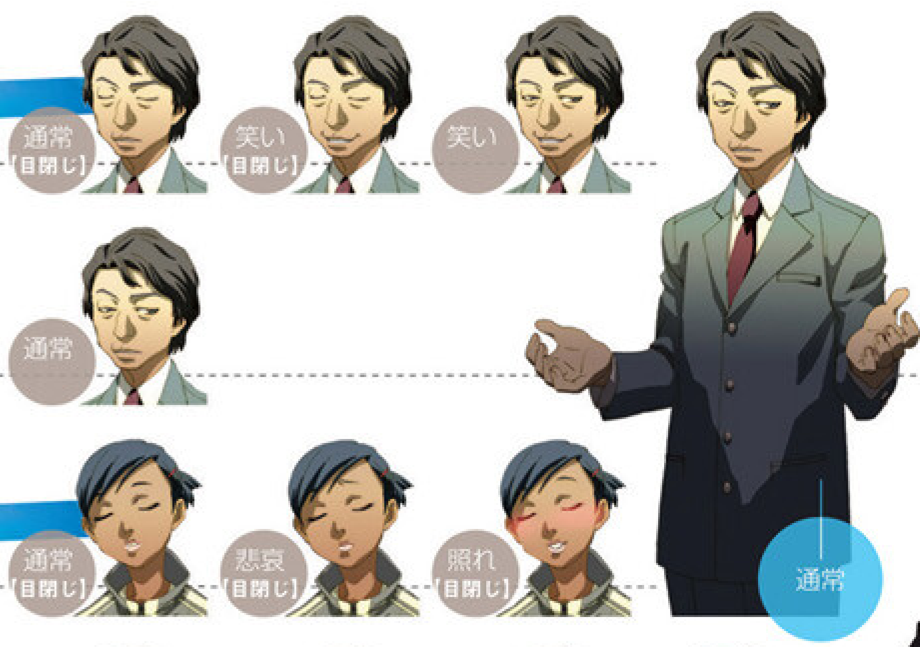

## 舞子

**神社の女の子**



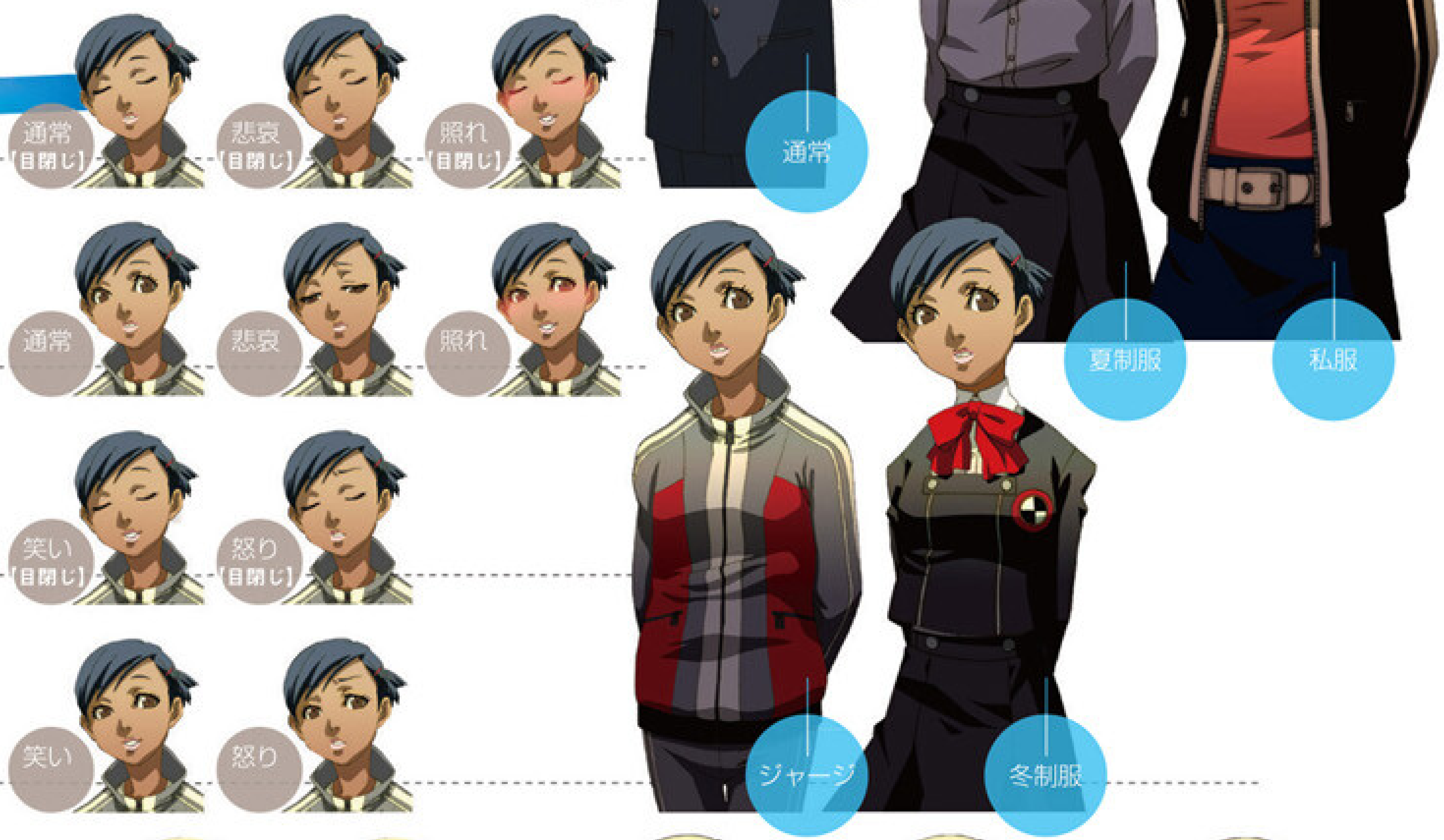
## たなか社長

テレビ通販社長



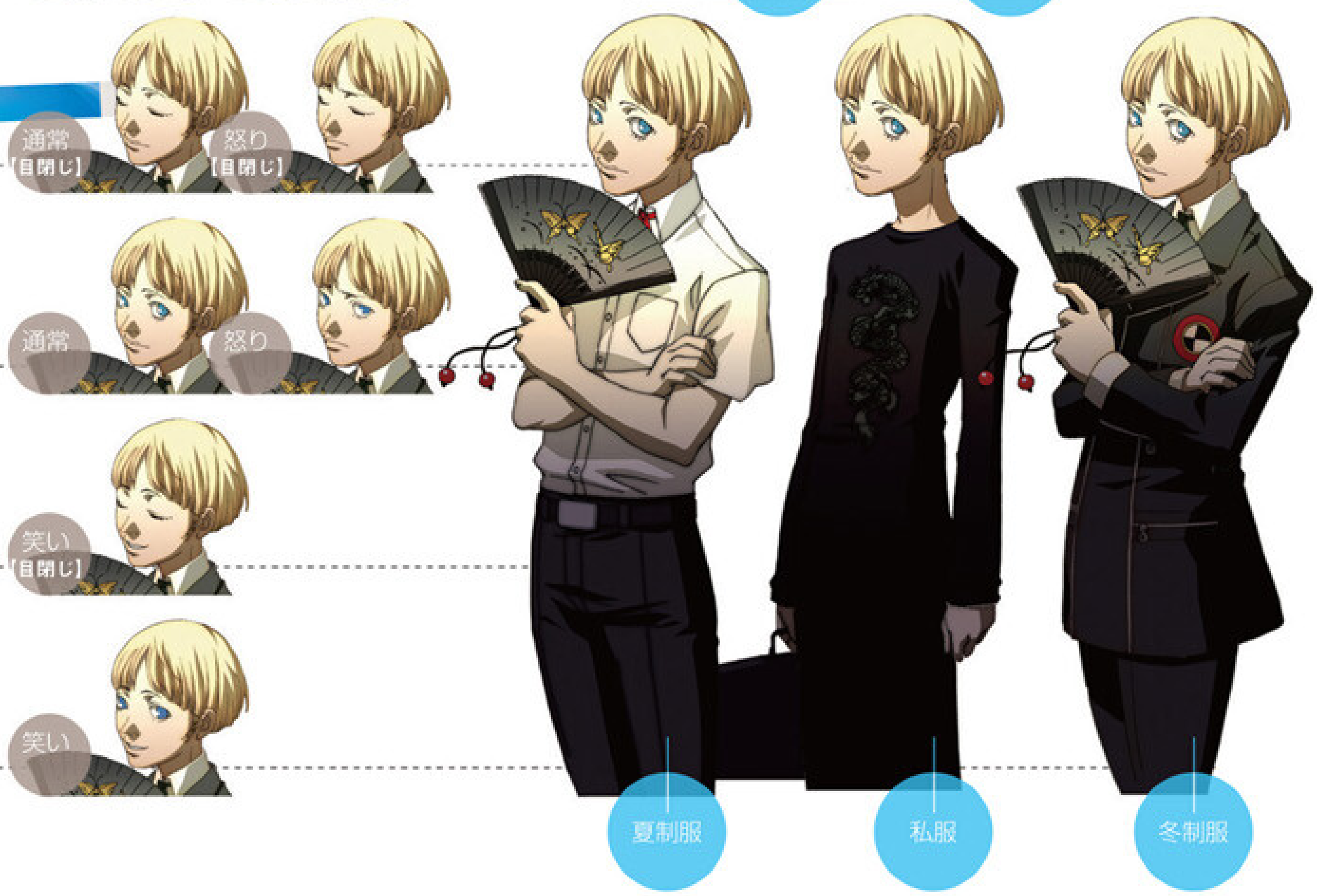

## 西脇結子

女子マネージャー




## べべ

同好会の留学生

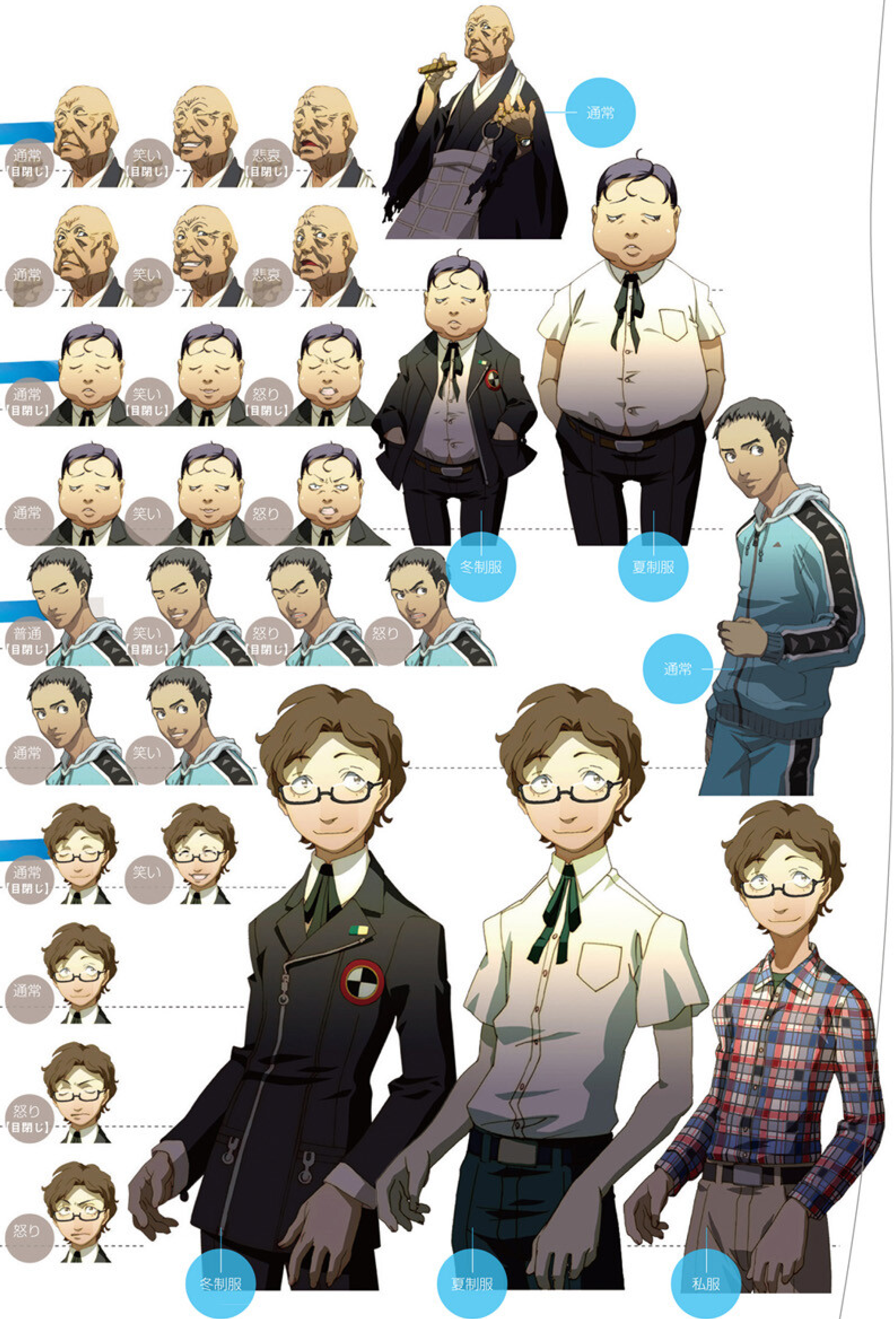


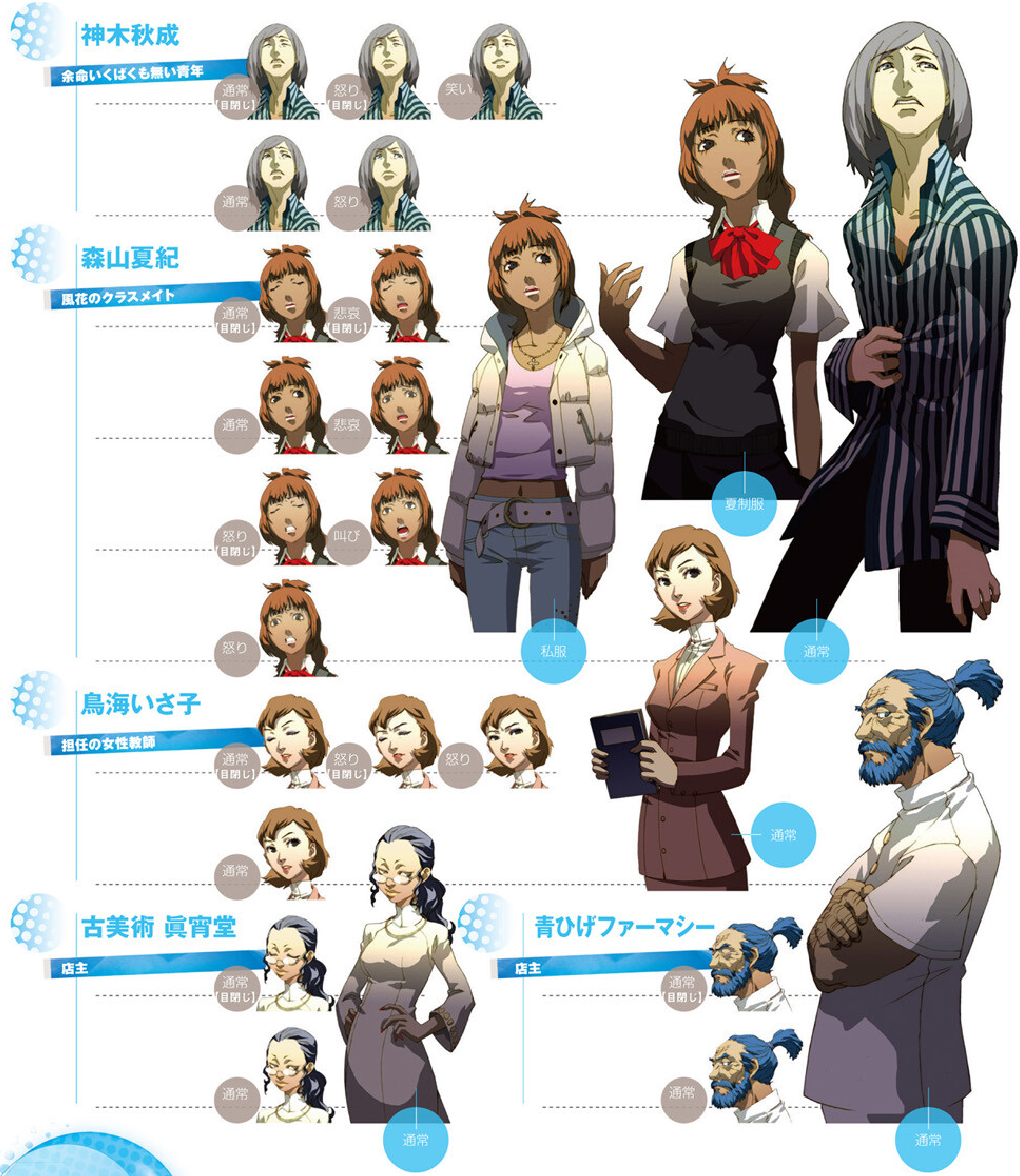
## 無達
型破りな僧侶

## 末光望美
グルメキング

## 早瀬護
他校のエース

## 平賀慶介
文化部




神木秋成
余命いくばくも無い青年
通常【目閉じ】
怒り【目閉じ】
笑い
通常
怒り
通常
森山夏紀
風花のクラスメイト
通常【目閉じ】
悲哀【目閉じ】
通常
悲哀
怒り【目閉じ】
叫び
怒り
私服
夏制服
鳥海いさ子
担任の女性教師
通常【目閉じ】
怒り【目閉じ】
怒り
通常
通常
古美術 眞宵堂
店主
通常【目閉じ】
通常
通常
青ひげファーマシー
店主
通常【目閉じ】
通常
通常

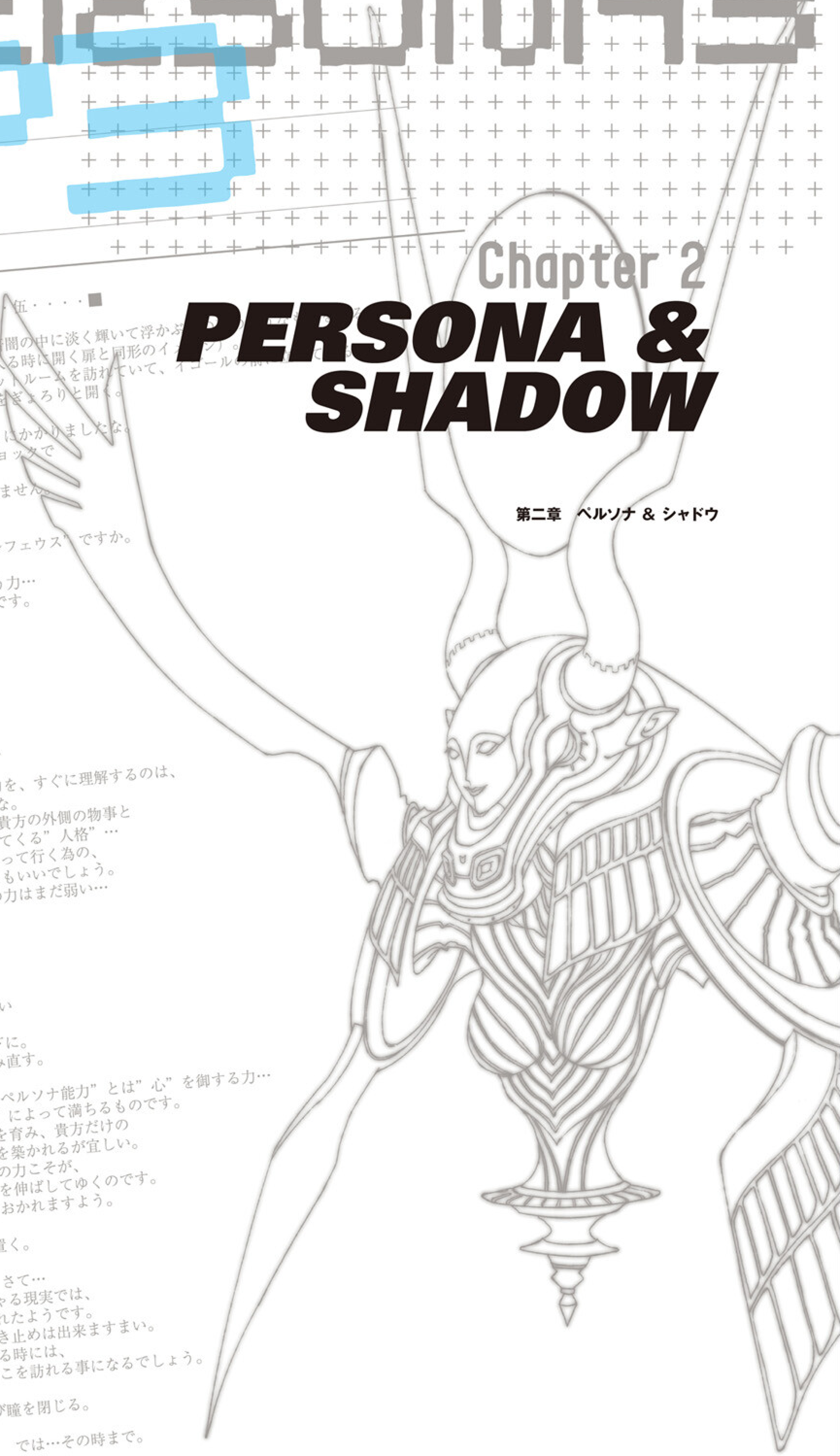
PERSONA3

P3

Chapter 2

# PERSONA & SHADOW

第二章　ペルソナ & シャドウ



▼イベント番号　126_001

"　の中――ベ　ベッ　　　　な示唆を受ける"

▽登場人物

主人公

イゴール
エリザベス（台詞は無し）

▽場所

ベルベットルーム

■・・・五・・・・十・・・・伍・・・・■

主人公は、夢の中で、真っ暗闇の中に淡く輝いて浮かぶ
（後にベルベットルームへ入る時に開く扉と同形のイ　　）。
気がつくと主人公はベルベットルームを訪れていて、イゴールの
イゴールは、閉じていた瞳をぎょろりと開く。

**イゴール；**　再び、お目にかかりましたな。
貴方は"力"を覚醒したショックで
意識を失われたのです。
…しかし、ご心配には及びません。
少し休まれるといい。
…ところで。
ほう…覚醒した力は"オルフェウス"ですか。
なるほど、興味深い。
それは"ペルソナ"という力…
もう１つの貴方自身なのです。

【選択肢】

ペルソナ？
もう１つの自分？
意味が分からない

どれを選んでも以下に。

**イゴール；**　その力を、すぐに理解するのは、
難しいかも知れませんな。
ペルソナとは、貴方が貴方の外側の物事と
向き合った時、表に出てくる"人格"…
様々な困難に立ち向かって行く為の、
"仮面の鎧"と言ってもいいでしょう。
とは言え、今の貴方の力はまだ弱い…

【選択肢】

力が弱い？
どうすればいい？
まだ意味が分からない

どれを選んでも以下に。
イゴールは手を組み直す。

**イゴール；**　"ペルソナ能力"とは"心"を御する力…
"心"とは、"絆"によって満ちるものです。
他者と関わり、絆を育み、貴方だけの
"コミュニティ"を築かれるが宜しい。
"コミュニティ"の力こそが、
"ペルソナ能力"を伸ばしてゆくのです。
よくよく、覚えておかれますよう。

イゴールは一拍置く。

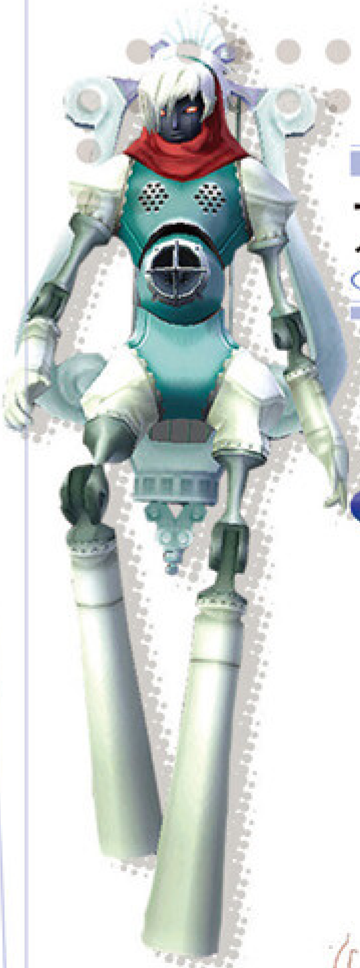
**イゴール；**　さて…
貴方のいらっしゃる現実では、
多少の時間が流れたようです。
これ以上のお引き止めは出来ますまい。
今度お目にかかる時には、
貴方は、自らここを訪れる事になるでしょう。

イゴールは再び瞳を閉じる。

**イゴール；**　では…その時まで。

# ペルソナ設定原画
PERSONA

心の剣であり盾でもある、覚悟の象徴。それがペルソナ。神話や伝説に寄り添うイメージは、人の心の根源的な力ゆえか。現代によみがえる幻想の姿に、人の心の影が色濃く表われる。

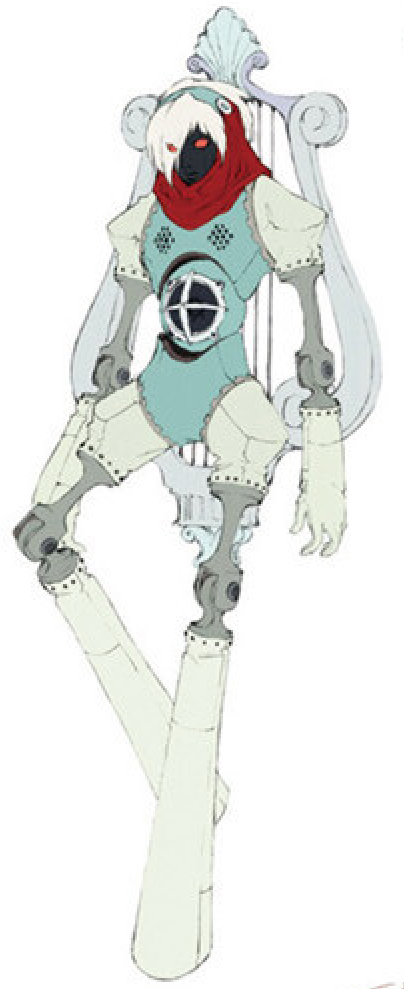


## オルフェウス
ORPHEUS

主人公の初期ペルソナ。モデルのオルフェウスは、最愛の妻をよみがえらせるべく冥府へと向かった吟遊詩人。竪琴の音色は、冥界の住人をも虜にしたという。

FOOL/愚者





### Designer's comment

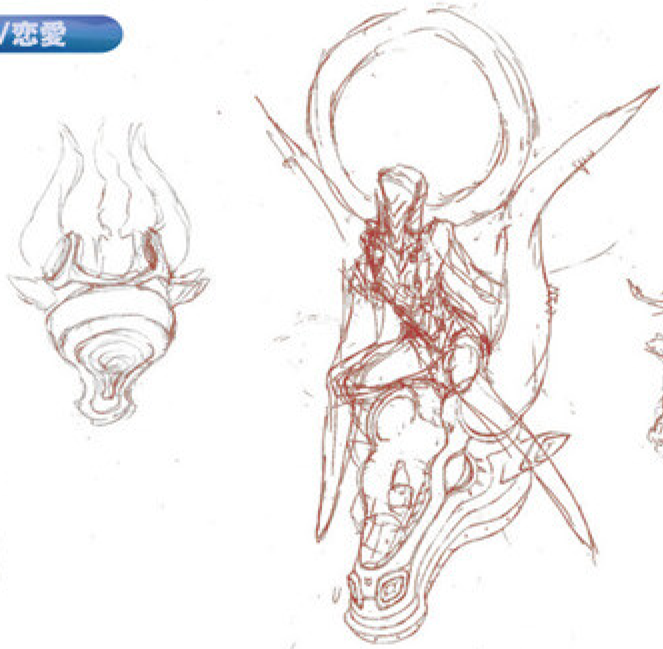
ペルソナをデザインするときに大きく分けて神話や伝承をもとに描く場合と、それを出すキャラクターのイメージを優先する場合の2パターンがあります。オルフェウスの場合は前者で嫉妬深い女性に首を切られて殺されたという伝承に基づき、首から下は作り物になっています。モーションをつけてもらったら琴で殴ったりしてロッカーみたいになっていて面白かったですね。 【副島】



## イオ
IO

ゆかりの初期ペルソナ。モデルのイオは、ゼウスに愛されたがために、その妻ヘラの嫉妬から逃れるべく、牝牛の姿に変えられた美しく悲しき女神官。

LOVERS/恋愛







## イシス
ISIS

ゆかりの覚醒ペルソナ。モデルのイシスは、冥界の王オシリスの妹かつ妻、ホルスの母。イシスとホルスの母子像は聖母子像の原型とも考えられている。

LOVERS/恋愛





**Designer's comment**

イオは牝牛に化けて追手から逃れた少女イオのイメージで描いています。イシスはイオと同一視されているエジプトの神でその面影を残して描いています。 【副島】



## ヘルメス
HERMES

順平の初期ペルソナ。モデルのヘルメスは、ゼウスの子であり、神々の伝令神。また、オルフェウスの竪琴は、ヘルメスが作ったという神話もある。

**MAGICIAN/魔術師**






## トリスメギストス
TRISMEGISTOS

順平の覚醒ペルソナ。モデルのトリスメギストスは、エメラルド・タブレットやヘルメス文書の著者とされ、賢者の石を手にしたという錬金術の開祖。

**MAGICIAN/魔術師**




### Designer's comment

ヘルメスは当初主人公のペルソナにする予定だったんです。なので順平のペルソナにしては格好がいい（笑）。トリスメギストスは３倍偉大なヘルメスという意味なので単純に羽が増えて偉そうになってます。なお口にくわえているのは賢者の石です。

【副島】



# ペンテシレア

PENTHESILEIA

美鶴の初期ペルソナ。モデルのペンテシレアは、トロイア戦争において英雄アキレウスと戦い壮烈な死を遂げた、猛々しく艶やかなアマゾーンの女王。

**EMPRESS/女帝**







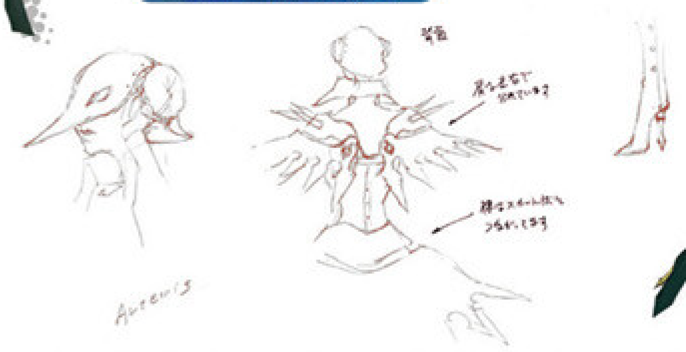


# アルテミシア

ARTEMISIA

美鶴の覚醒ペルソナ。モデルのアルテミシアは、月と狩の処女神。純潔を司る神でもある。野性的な生活をし、気性も荒く、咎ある者を獣に変えた。

**EMPRESS/女帝**





### Designer's comment

ペンテシレアはアマゾネスなので戦闘的なデザインにしています。弓を射るのに邪魔にならないよう左の乳房を切除したという伝説は有名な話ですね。キャラクターのイメージに合わせるように剣をもっていますが、初稿ではちゃんと弓でした。アルテミシアはかなりヒステリックな女神なのでデザインもそれを表わすようにしています。　【副島】



## ポリデュークス
POLYDEUCUS

真田の初期ペルソナ。モデルのポリデュークスは、拳闘に優れ、ひとりで一軍に匹敵したというスパルタの英雄。ゼウスの血を引き、不死であったという。

EMPEROR/皇帝







## カエサル
CAESAR

真田の覚醒ペルソナ。モデルのカエサルは、ローマ帝国皇帝として名高いが、ここでは個人名ではなく、勇猛にして気高き孤高の人物を意味するのだろう。

EMPEROR/皇帝




Caesar

### Designer's comment

ふたご座の兄であるポリデュークスは鋼鉄の拳を持っていたらしいので、右手を戦車の砲弾にしてみました。頭は幼く身体だけ成長しているという序盤の真田の性格を表わしています。それに対してカエサルは成長した真田の強い力と悩める人間性をからめたデザインになっています。【副島】



## ルキア
LUCIA

風花の初期ペルソナ。モデルのルチアは、迫害され殉死した清廉なる聖女。目を抉り取ったものの奇跡により治癒したため、眼病の守護聖人とされる。

PRIESTESS/女教皇










## ユノ
JUNO

風花の覚醒ペルソナ。モデルのユノは、ローマ神話の天空の女神。結婚、貞節、多産を象徴する。夫ユピテルの浮気を監視する力を有し、密告者の面も持つ。

PRIESTESS/女教皇





**Designer's comment**

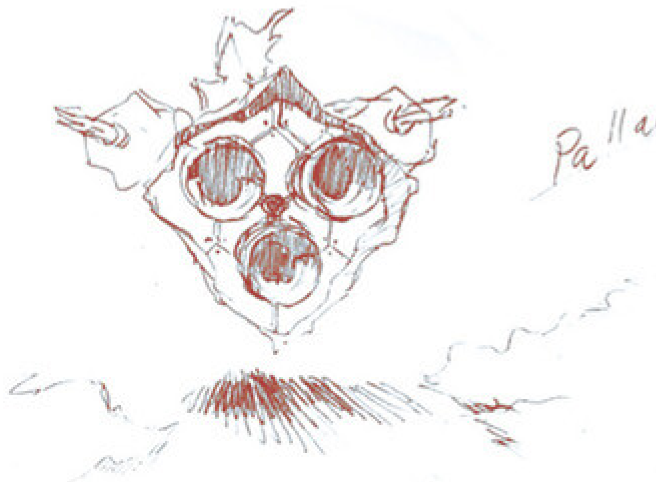
ルキアは純潔を守るために自らの目を潰した聖女の伝承をそのままデザインに取り入れています。どんな眼病も治癒する女神と崇められるルキアの力は、劇中風花のアナライズ能力として表現されています。ユノは女性を司る神として記されているのでお腹のマークが女性の象徴である百合のマークになっています。またユノの使いである孔雀の羽をあしらったデザインを追加することで、風花の千里眼能力が強化されたことを表わしています。【副島】



# パラディオン
## PALLADION

アイギスの初期ペルソナ。モデルのパラディオンは、トロイ城内のアテナ神殿に安置されていた守護像。トロイ戦争の折り、ギリシア軍に強奪された。

CHARIOT/戦車



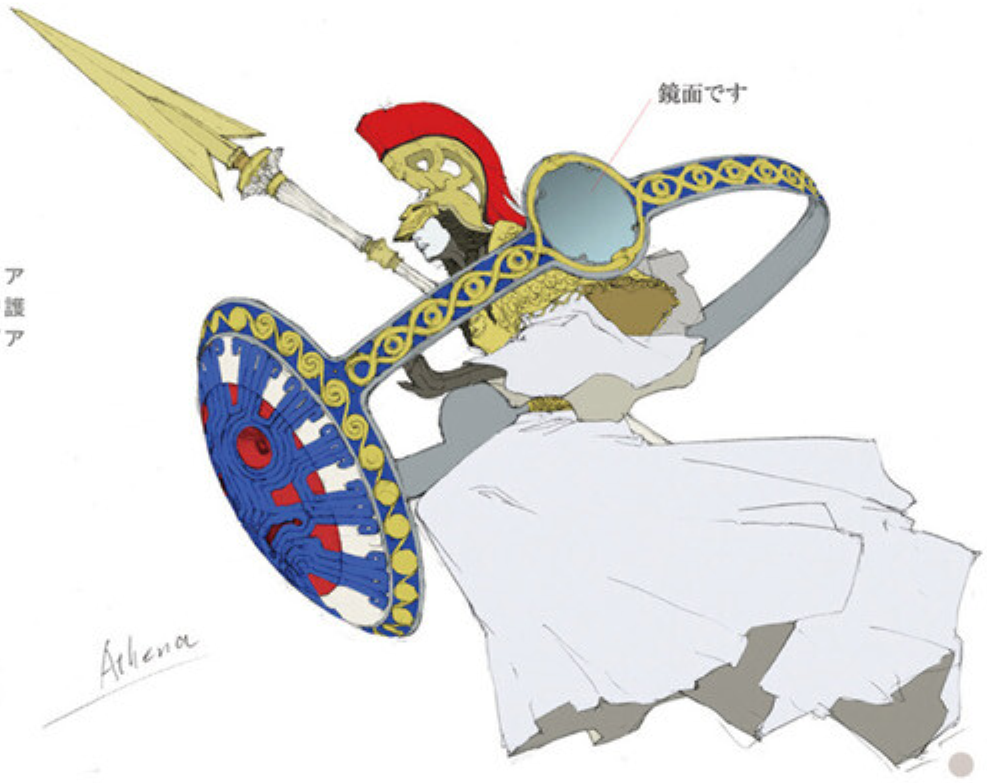





# アテナ
## ATHENA

アイギスの覚醒ペルソナ。モデルのアテナは、聖戦の女神であり、知性と守護を重んずる。アイギスとは、ゼウスがアテナに与えた防具の名でもある。

CHARIOT/戦車




### Designer's comment

パラディオンは諸説ありますが、ここではロボットであるアイギスとイメージをダブらせてアテナを模った偶像として描いています。その後人を理解し覚醒したアイギスのペルソナは本物の女神アテナとなります。ちなみにアイギスという名前はアテナの持っている盾の名前からとっており、主人公を守る盾になるという劇中の設定からきています。【副島】



## ネメシス
NEMESIS

天田の初期ペルソナ。モデルのネメシスは、ギリシア神話で神の憤りと神罰をもたらす女神。大儀ある怒りの行使者であるが、復讐の女神とも呼ばれる。

**JUSTICE/正義**





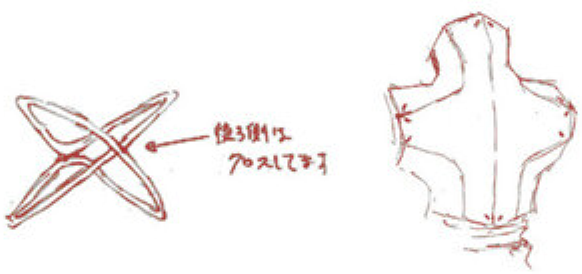




## カーラ・ネミ
KALANEMI

天田の覚醒ペルソナ。モデルのカーラ・ネミは、時の車輪を意味する前ヴェーダ時代の宇宙の精霊。それは過去と未来を結ぶ、時の流れそのものである。

**JUSTICE/正義**






**Designer's comment**

ネメシスは復讐の神として天田の初期の行動原理を象徴しています。実際には復讐というより天罰神罰のシステムを司る神であるため、その外観はロボットのように無慈悲な雰囲気を持たせています。カーラ・ネミはかなり原始の神であり天球の運行、暦を司る神です。そこから転じてプラネタリウムを装備した巨大ロボットのイメージで描いています。やはり少年といえば巨大ロボットとの組み合わせですよね（笑）。　【副島】



## ケルベロス
KERBEROS

コロマルのペルソナ。モデルのケルベロスは、冥界から逃れようとする魂を喰らう地獄の番犬。だが、オルフェウスの竪琴の音色には聞き惚れたという。

**STRENGTH/剛毅**











## カストール
CASTOR

荒垣のペルソナ。モデルのカストールは、ポリデュークスの兄で、乗馬と軍事に優れたスパルタの勇士。しかし、弟の眼前で、矢に射抜かれて戦死した。

**HIEROPHANT/法王**

### Designer's comment

ケルベロスは結構ストレートな地獄の番犬のイメージで、コロマルの衣装の天使的な雰囲気と対にして表と裏のように描いています。カストールは真田のペルソナ、ポリデュークスの双子の兄ですね。槍で突かれて殺された死のイメージを出すことで荒垣の運命を表わしています。

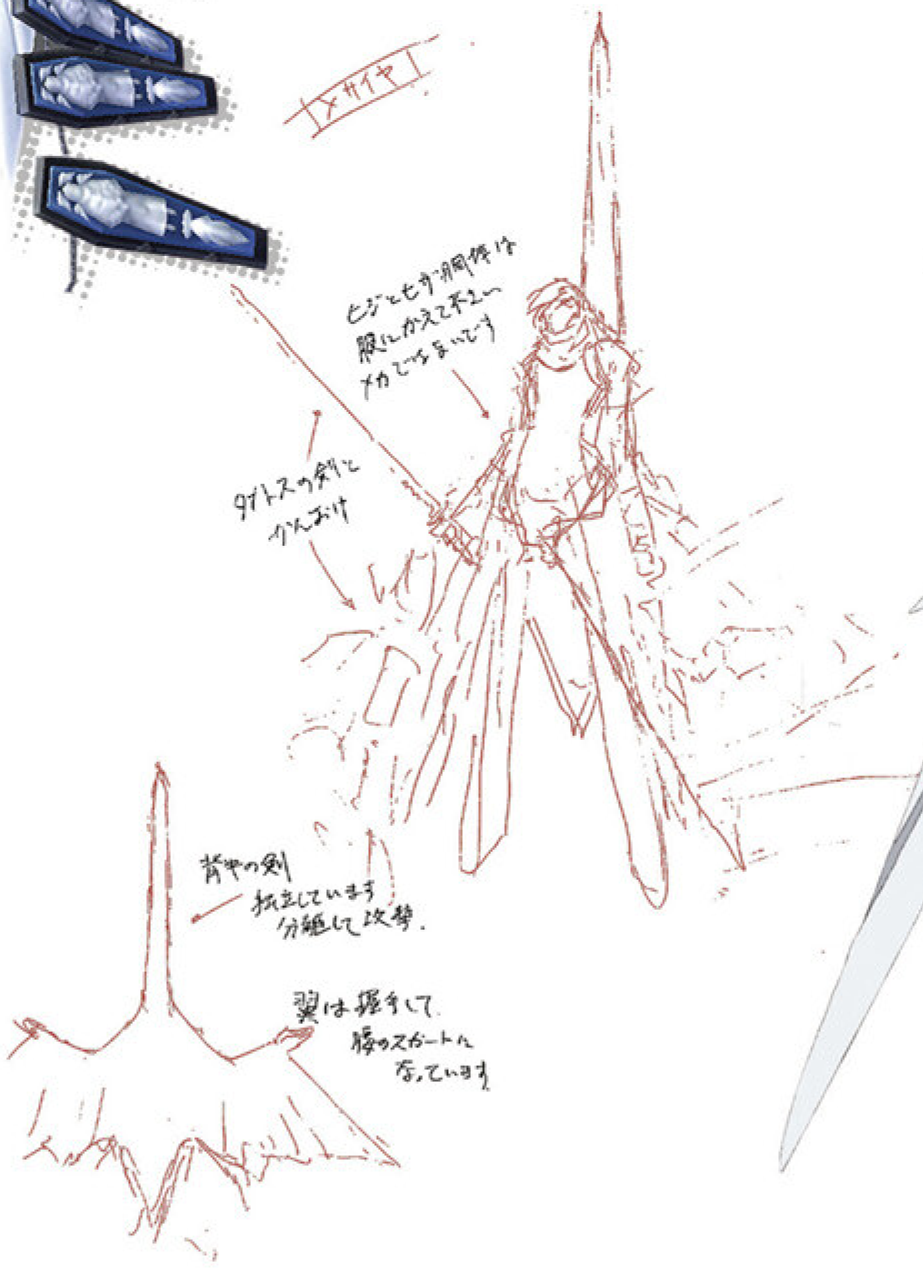
【副島】

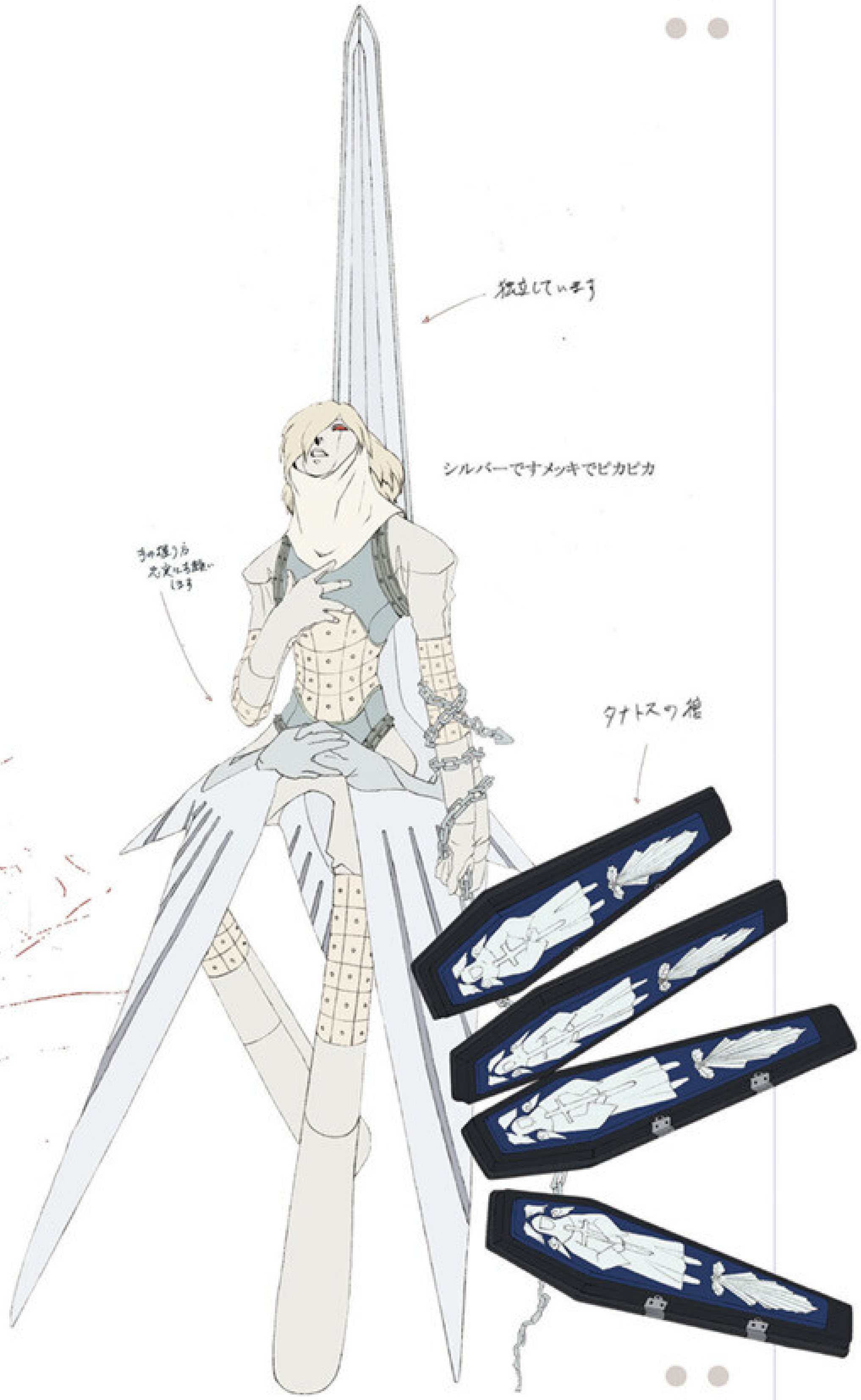


# メサイア
## MESSIAH

審判のアルカナを持つペルソナ。死者をよみがえらせようとした愚者オルフェウスと死神タナトスによって生まれるメサイアは、死をも超越するのだろうか。

**JUDGEMENT/審判**




**Designer's comment**

救世主メサイアです。タナトスにより冥界に落とされようとしていた死者の魂を収めた棺を取り戻し、救済するという流れで描いています。

【副島】



# タナトス
## THANATOS

死神のアルカナを持つペルソナ。タナトスは、ニュクスの息子であり、魂を冥府に運ぶ。フロイトによれば攻撃や自己破滅に向かう死の本能を意味する。

**DEATH/死神**






### Designer's comment

今作のテーマのひとつである「死」を象徴するペルソナです。前述のメサイヤの持っている棺に死者の魂を収めて冥界に運ぶという設定で描いています。開発初期にデザインしたペルソナで今作のペルソナデザインの基礎になっている思い入れのあるペルソナですね。
【副島】

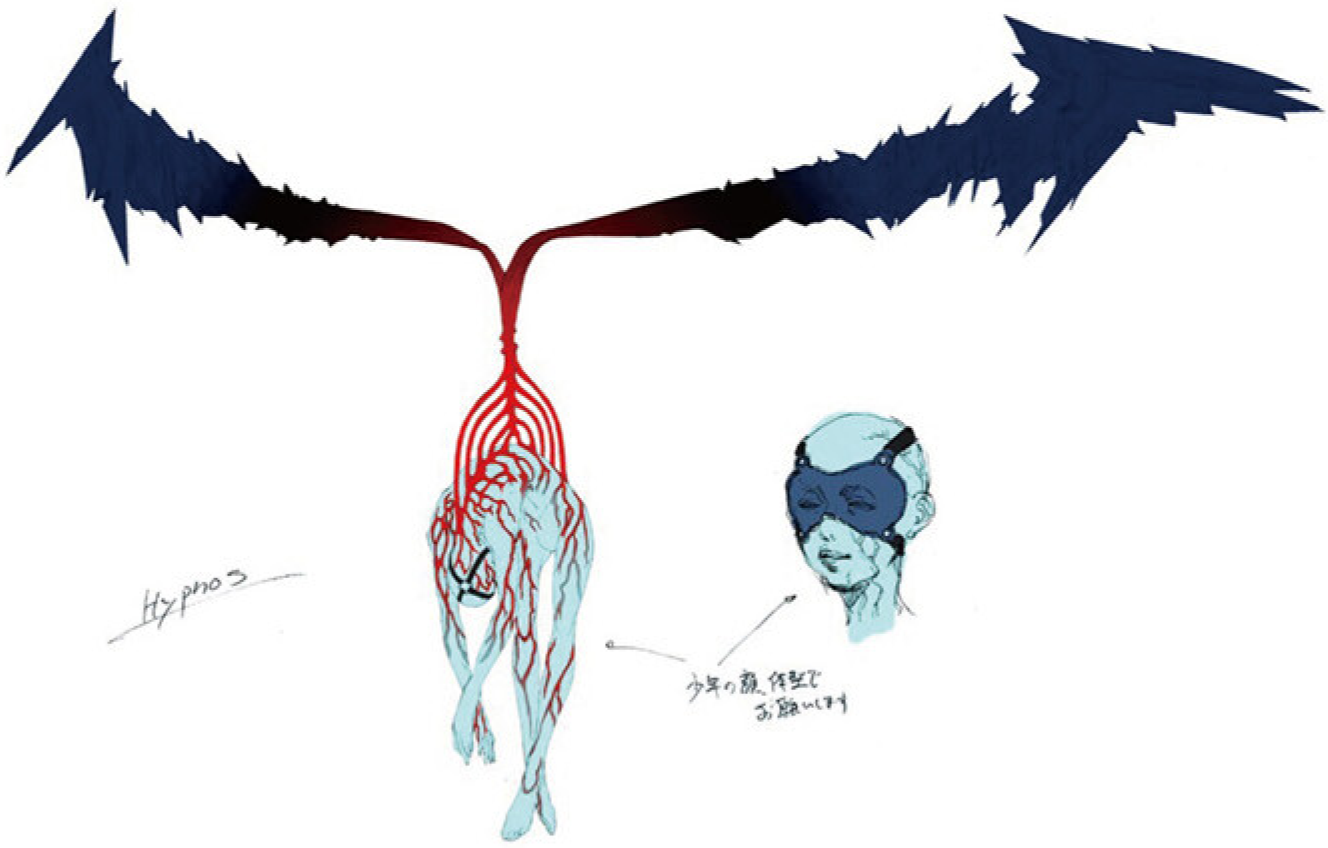


# ヒュプノス
## HYPNOS

運命のアルカナを持つ、タカヤのペルソナ。モデルのヒュプノスは、タナトスの兄弟で、ニュクスの息子。夜の訪れに随伴し、人々を眠りに誘うという。

**FORTUNE/運命**






### Designer's comment

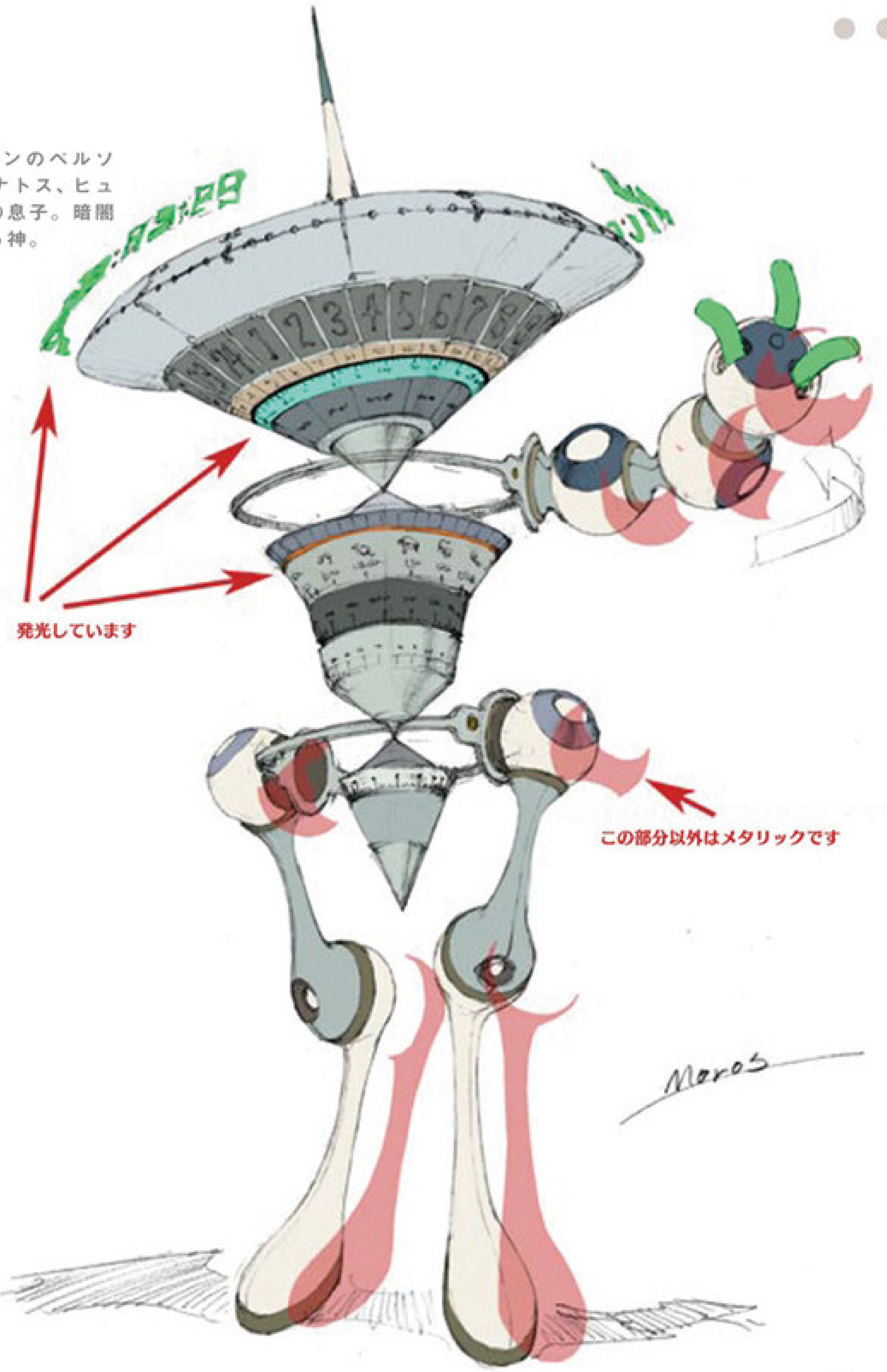
ヒュプノスは眠りを司る神でその眠りは死へとつながるものです。穏やかな死を求めるタカヤのペルソナとして登場します。一説には眠りとはストレスの浄化の時間と言われており、絵でもそれを表わしていて生きる苦しみから逃れようとする、人間の死への欲求を象徴するペルソナです。【副島】



# モロス
MOROS

隠者のアルカナを持つ、ジンのペルソナ。モデルのモロスは、タナトス、ヒュプノスの兄弟で、ニュクスの息子。暗闇に潜み死を定義し、支配する神。

HERMIT/隠者




**Designer's comment**

モロスは定業の神です。その身体には時を刻むあらゆる単位が刻まれており、運行していますが回転するコマのようにいつかは必ず停止し、死が必ず訪れるという定めを表わしています。ジンのペルソナなのでサイバーでコミカルな外観ですが、表わしているものは残酷な運命なのです。【副島】



# メーディア
## MEDEA

死刑者のアルカナを持つ、チドリのペルソナ。モデルのメーディアは、魔術に長けたコルキス国の王女。エロスの矢に射抜かれ、英雄イアソンを愛した。

HANGEDMAN/刑死者





**Designer's comment**

メーディアは憎しみの炎に身を焦がす女性です。チドリの内面の激情を表わしており、また魔術に長けたという設定は、彼女が最期に順平に見せた力という形で描かれています。神話でメーディアが黄金の羊毛を手に入れる件があり、それをデザインに組み入れています。

【副島】

# シャドウ設定原画
SHADOW

影時間の中で人の心を蝕むシャドウ。満月の夜に襲い来る者、タルタロスを彷徨う者、そして逃れられぬ死をもたらす者。ここにある原画からも、奴らの不穏さがにじみ出ている。

## プリーステス
PRIESTESS

女教皇のアルカナを持つ、満月のシャドウ。出現日は、5月9日。影時間の中で、ポートアイランドへと向かうモノレールを暴走させ、襲いかかった。

BOSS
【満月イベントボス】
◎女教皇

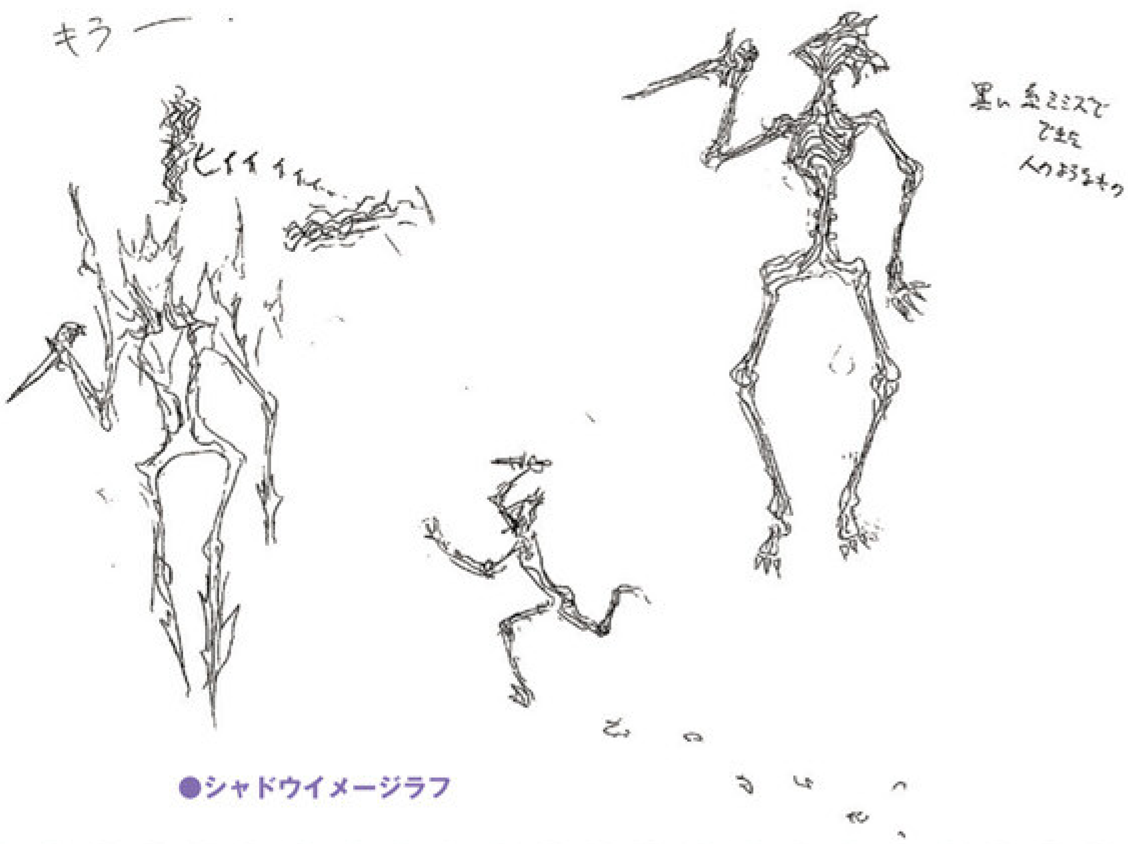


# 臆病のマーヤ
MAGICIAN

主人公のペルソナ覚醒のきっかけとなった最初の満月のシャドウ。学生寮を襲い、真田を負傷させたが、オルフェウスとタナトスの顕現で瞬殺された。

**BOSS**
【満月イベントボス】
◎魔術師






●シャドウイメージラフ



## エンペラー
EMPEROR

皇帝のアルカナを持つ、満月のシャドウ。出現日は、6月8日。タルタロスのエントランスに現われ、救助された風花のペルソナ覚醒のきっかけとなった。

BOSS
【満月イベントボス】
◎皇帝



## エンプレス
EMPRESS

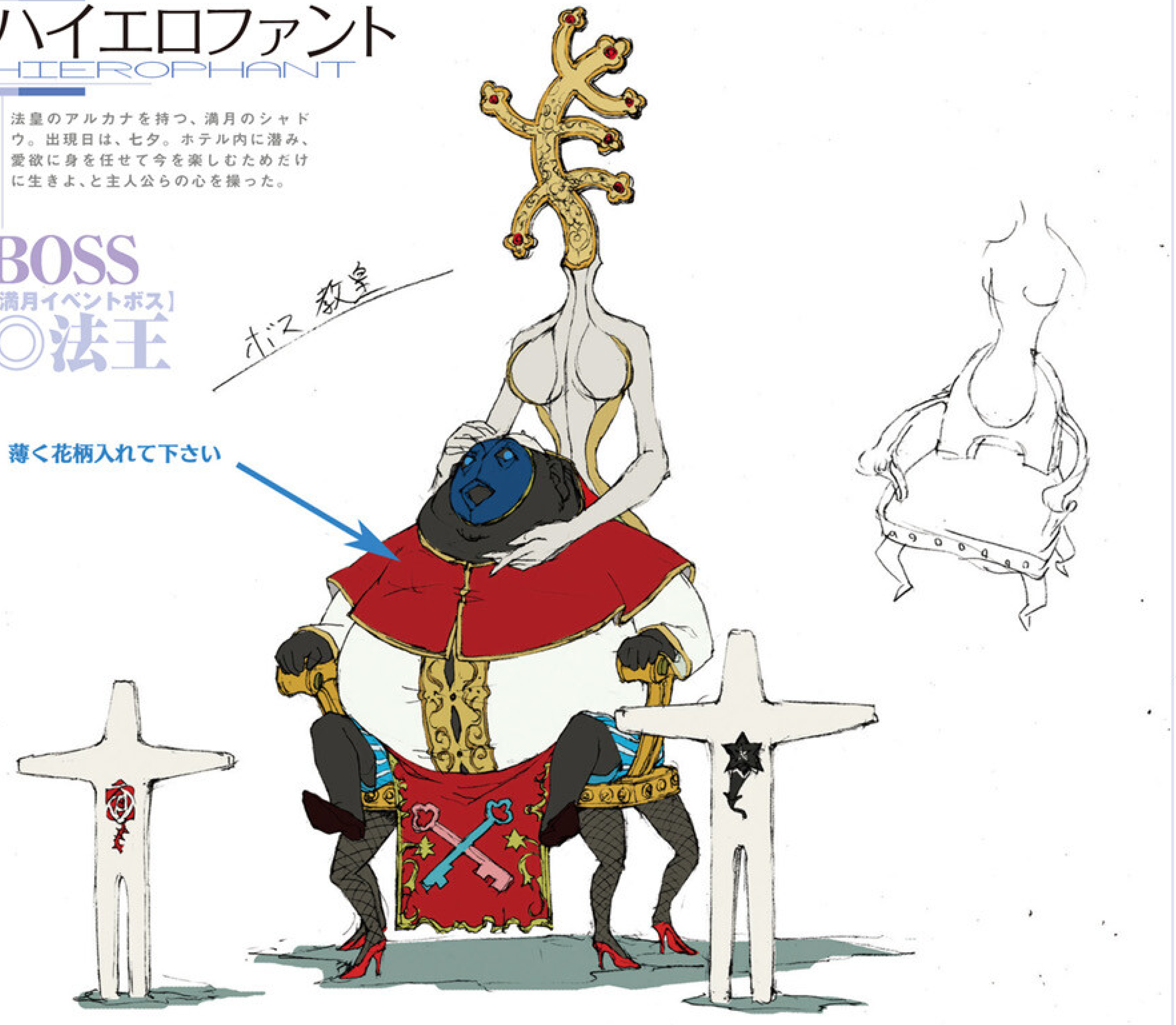
女帝のアルカナを持つ、満月のシャドウ。エンペラーと共に現われ、美鶴とゆかりを苦しめた。しかし、風花のペルソナにより弱点を見抜かれ、倒された。

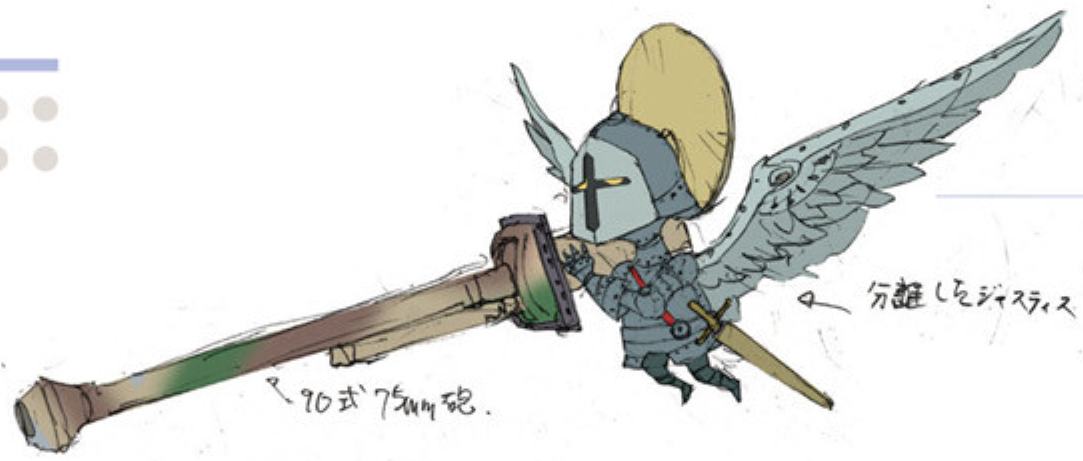
BOSS
【満月イベントボス】
◎女帝

# ハイエロファント
HIEROPHANT

法皇のアルカナを持つ、満月のシャドウ。出現日は、七夕。ホテル内に潜み、愛欲に身を任せて今を楽しむためだけに生きよ、と主人公らの心を操った。

BOSS
【満月イベントボス】
◎法王

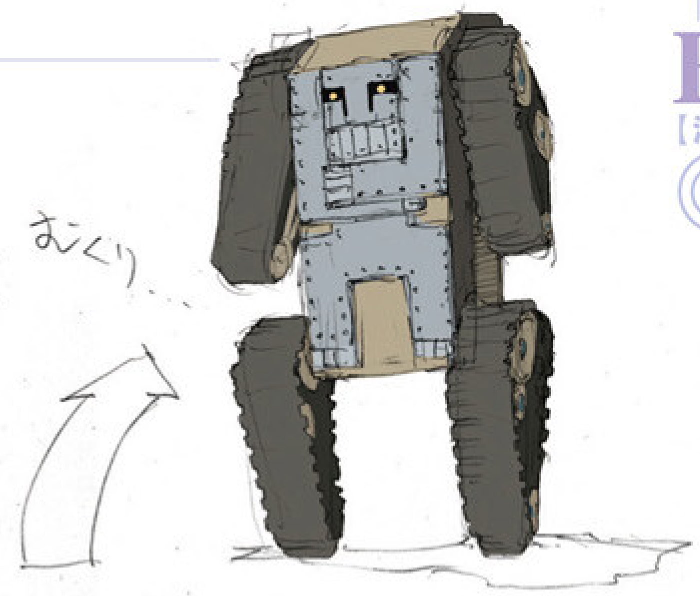





## ジャスティス
JUSTICE

正義のアルカナを持つ、満月のシャドウ。出現日は8月6日。共に現れたチャリオットと合体分離をくり返し、相互に復活させつつ、主人公らを襲った。

**BOSS**
【満月イベントボス】
◎正義



## チャリオッツ
CHARIOT

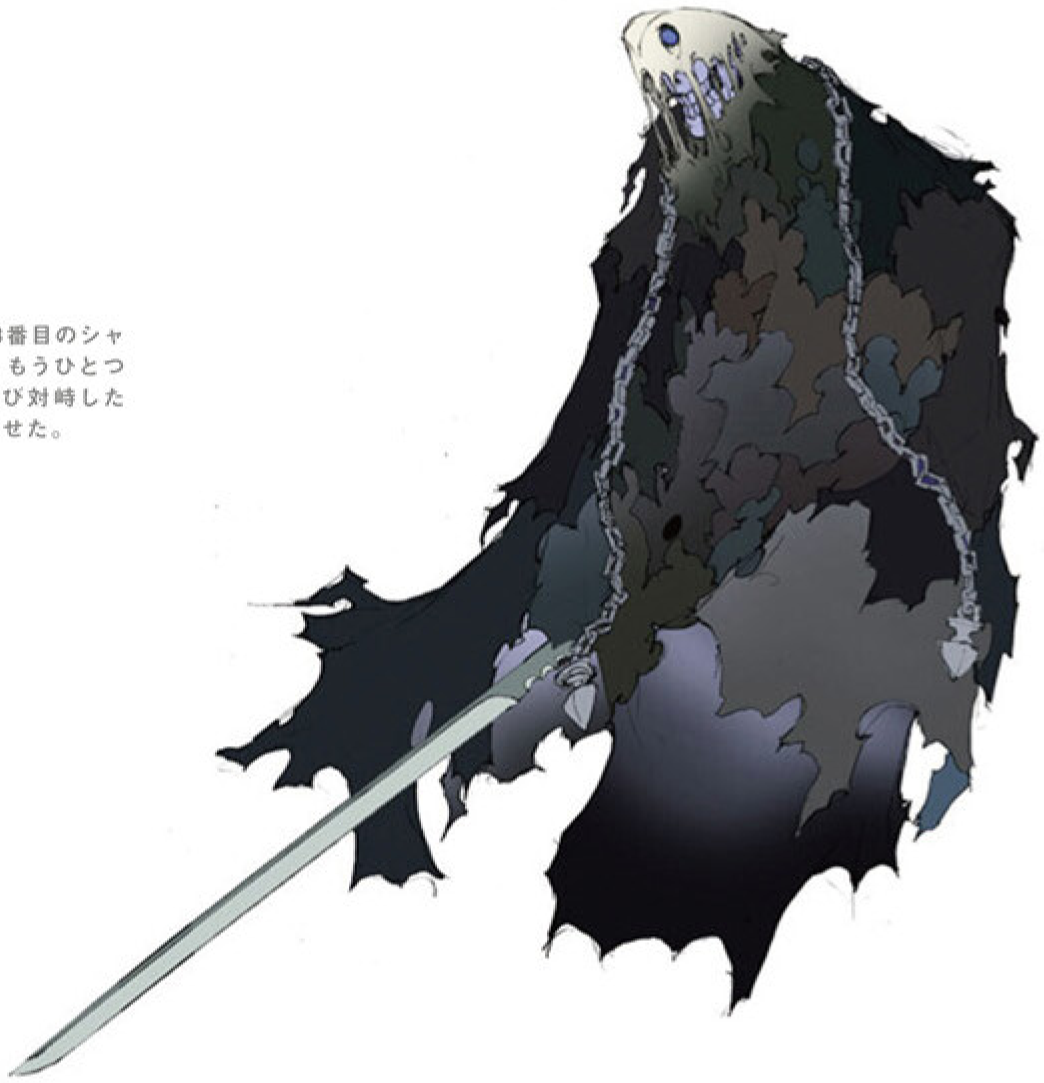
戦車のアルカナを持つ、満月のシャドウ。陸軍の地下施設内に放擲されていた戦車の装甲を利用して高い防御力を持ち、ジャスティスの攻撃力を支えた。

**BOSS**
【満月イベントボス】
◎戦車



# デス
## DEATH

アイギスが10年前に封じた13番目のシャドウ。宣告者である綾時の、もうひとつの姿といえる。12月2日に再び対時したアイギスに対して、この姿を見せた。





●開発初期イメージボード＆ラフ画

# ニュクス・アバター

NYX AVATAR

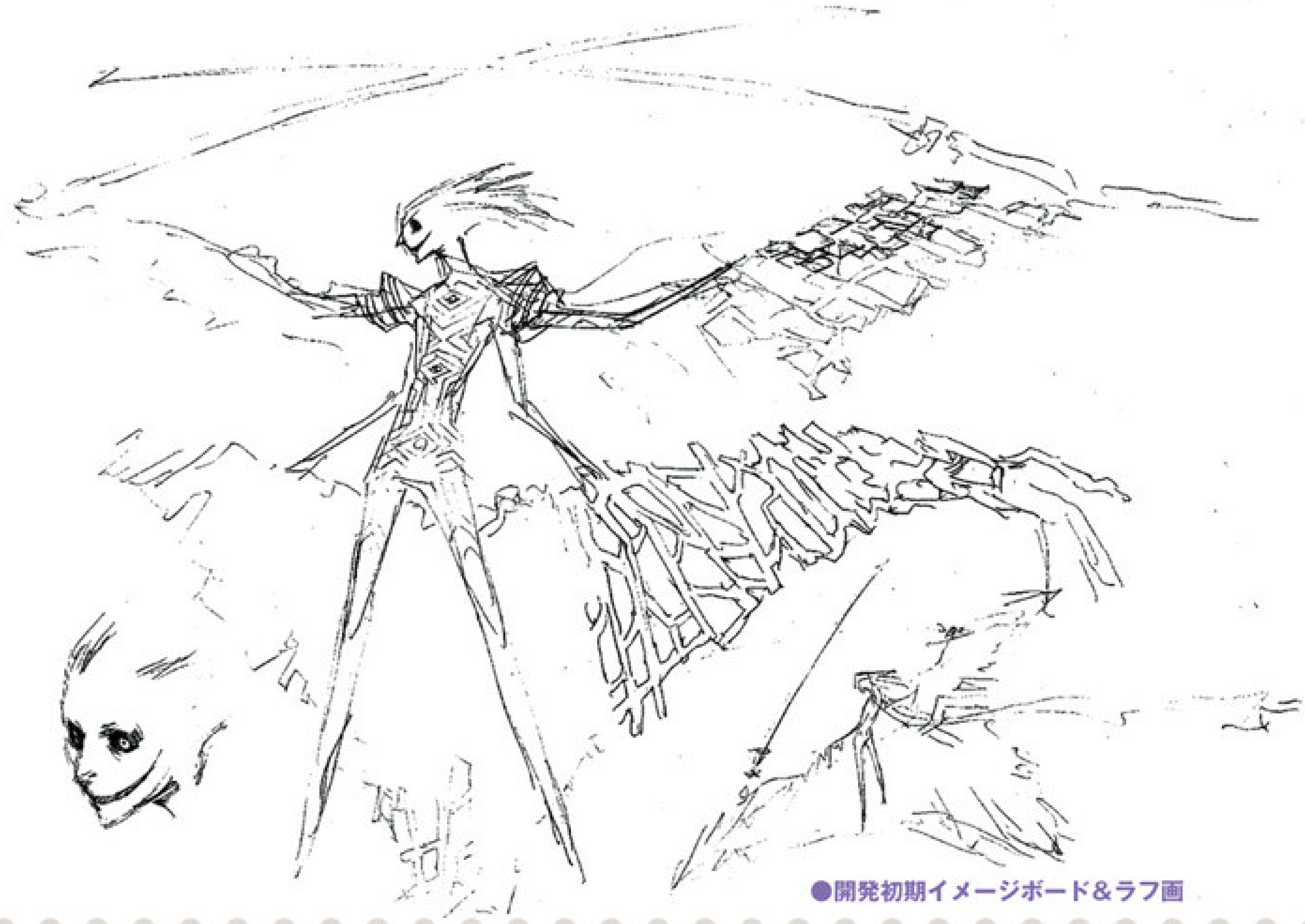
すべてのアルカナに変化できる、夜の女王。決して勝つことのできない相手であり、逃れられぬ死そのもの。宣告者と融合することで、現世に顕現した。

## BOSS

【イベントボス】

◎死の宣告者



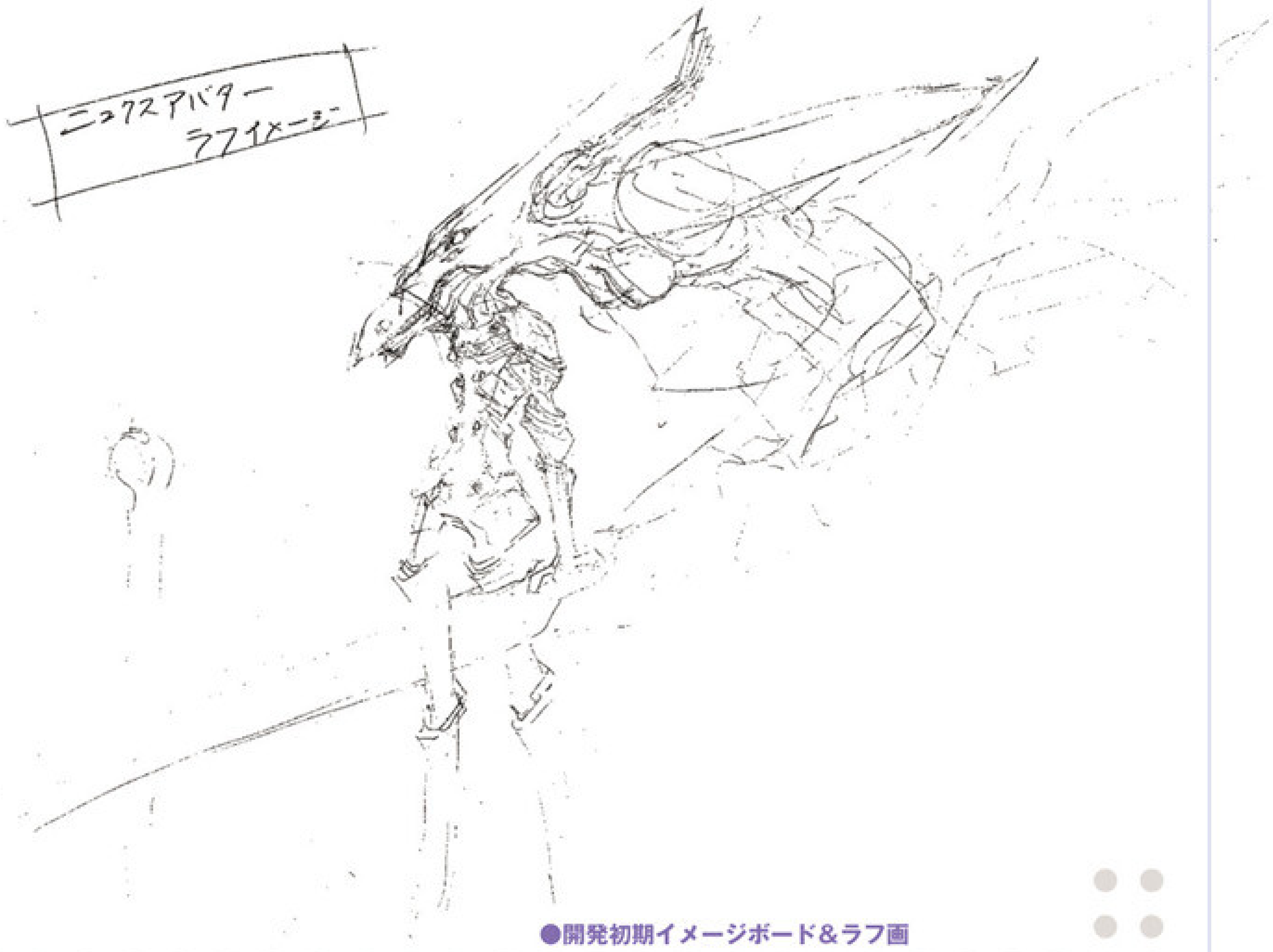



●開発初期イメージボード＆ラフ画






●開発初期イメージボード＆ラフ画

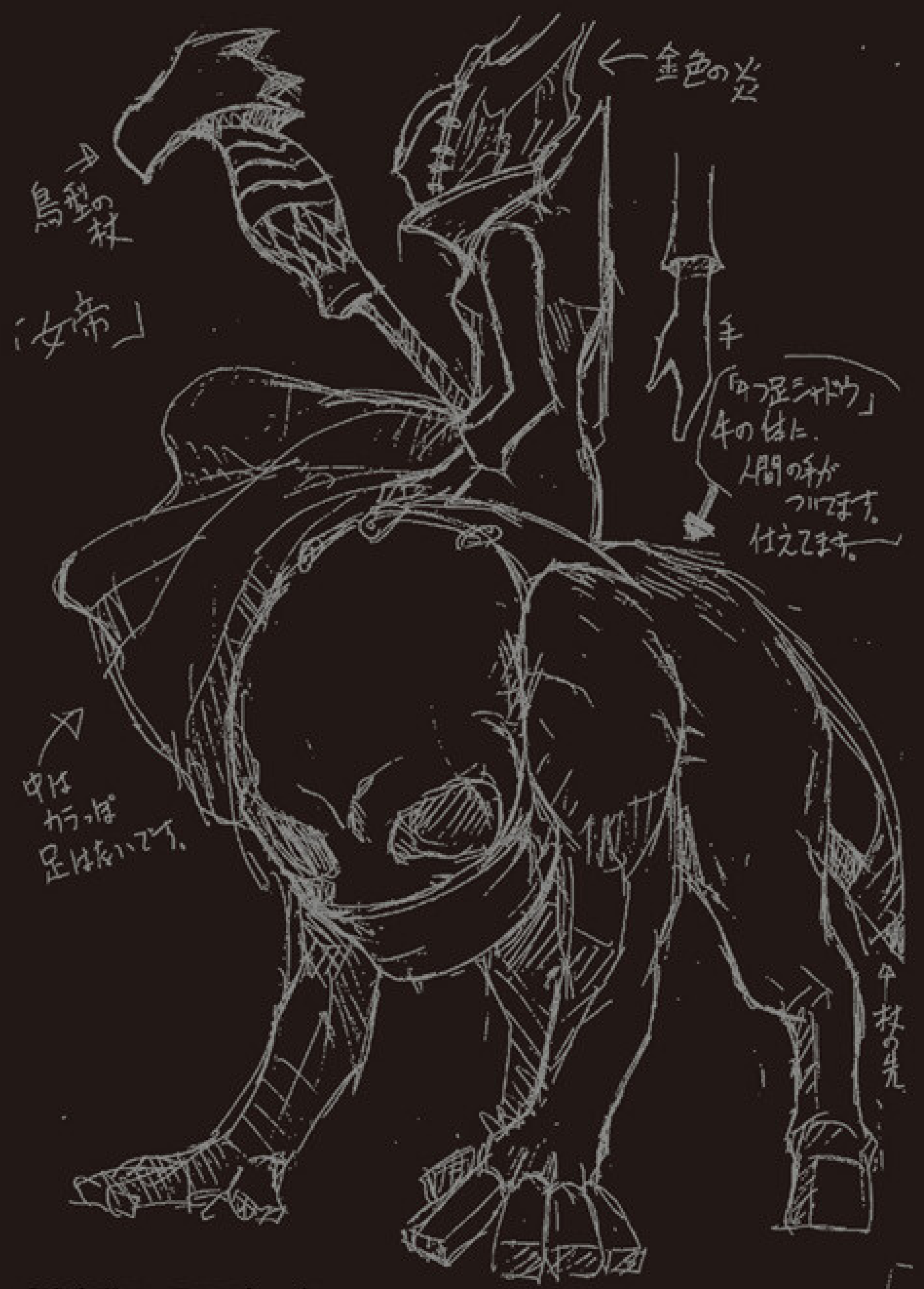



●開発初期イメージボード＆ラフ画

# シャドウラフ画

ANOTHER SHADOW

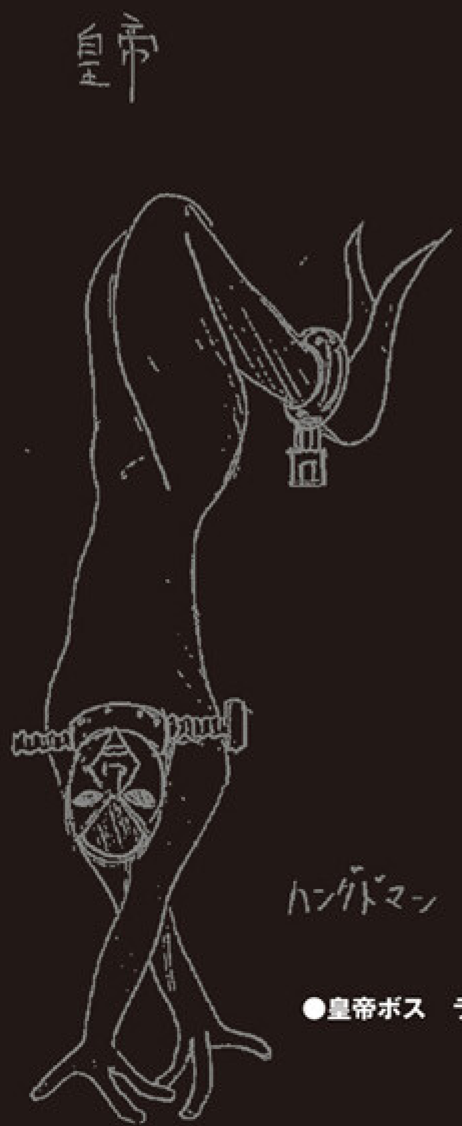
影時間を跳梁し、人の心を蝕むシャドウ。この原画は、シャドウが生み出されていく、まさにその過程。描き手の心から吐き出された影のイメージが、描かれた線として実体化する。



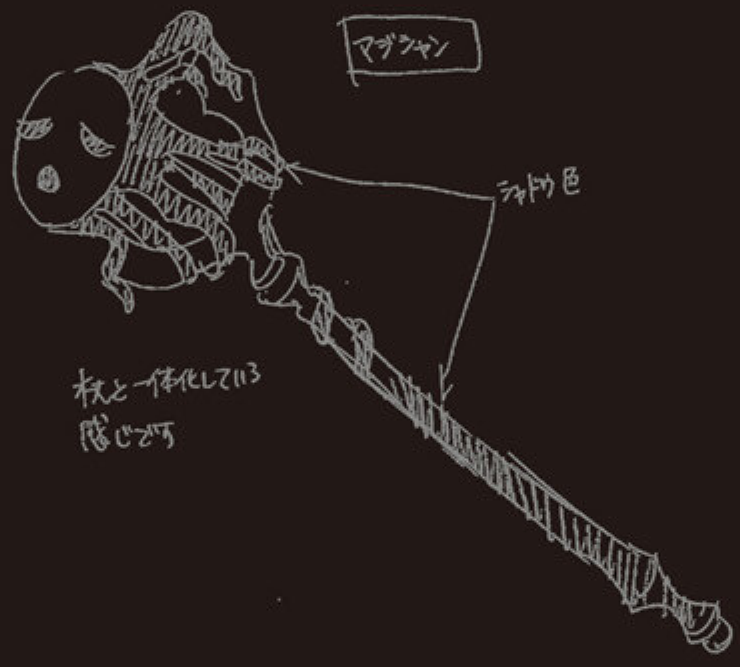

●女帝ボス　ラフスケッチ



●刑死者ボス　ラフスケッチ




●皇帝ボス　ラフスケッチ



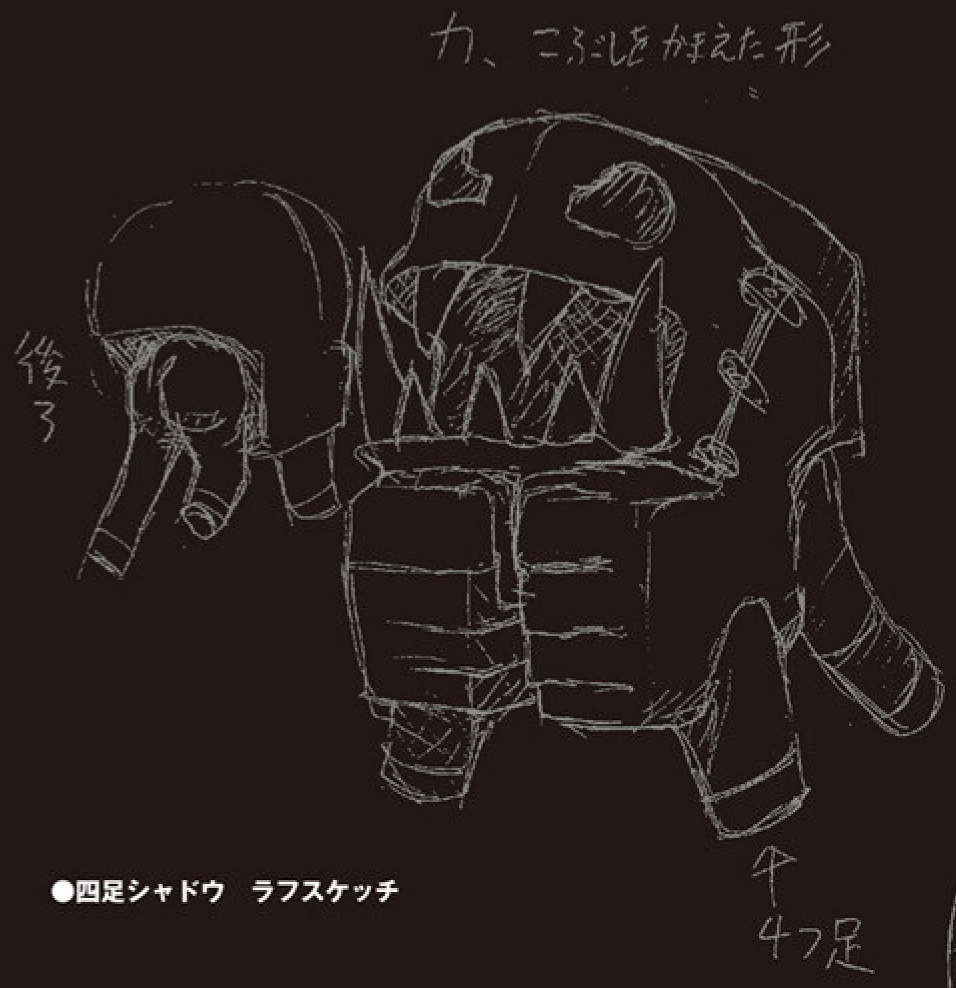

●魔術師ボス　ラフスケッチ１



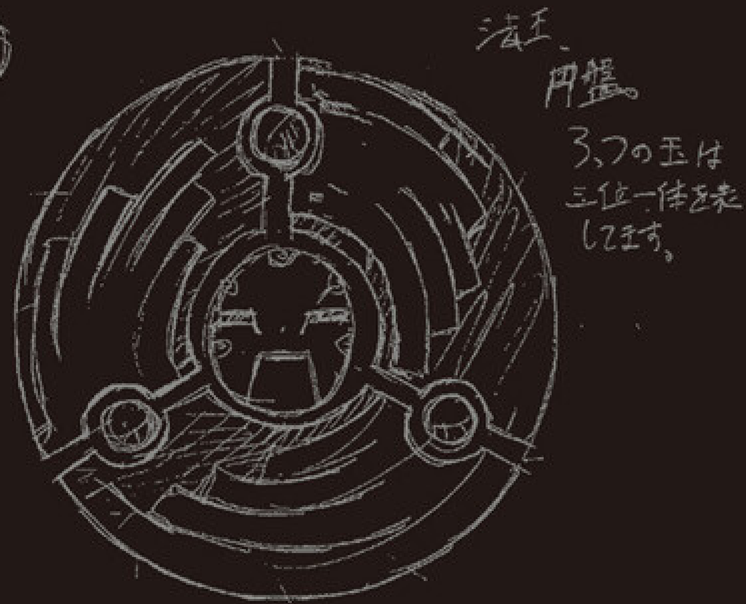

●魔術師ボス　ラフスケッチ２




●魔術師ボス　ラフスケッチ３




●四足シャドウ　ラフスケッチ




●法王　ラフスケッチ



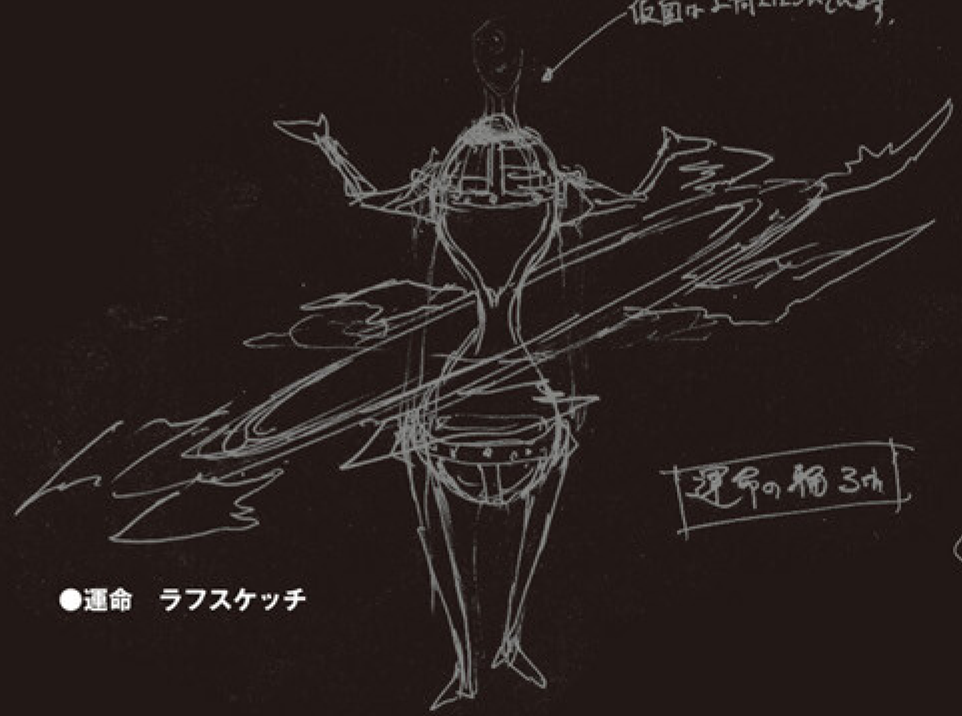
●隠者（サーチャー）ラフスケッチ




●女帝ボス　ラフスケッチ



●ボスシャドウ　ラフスケッチ




●運命　ラフスケッチ




●刑死者　ラフスケッチ 1




●刑死者　ラフスケッチ 2




●法王　ラフスケッチ




●女教皇　ラフスケッチ

# Chapter 3
# WORLD

第三章　世界設定



# メインビジュアル設定
MAIN VISUAL

「ペルソナ３」の世界を広げるメインビジュアルの数々。ペルソナの新しいイマジネーションを練り上げるべく描かれた、開発初期のイメージボードやラフ画などを掲載する。




【企画書用イラスト】
the art works of persona3



【初期ヒーローイメージラフ1】
the art works of persona3



【初期ヒロインイメージラフ1】
the art works of persona3

**Designer's comment**

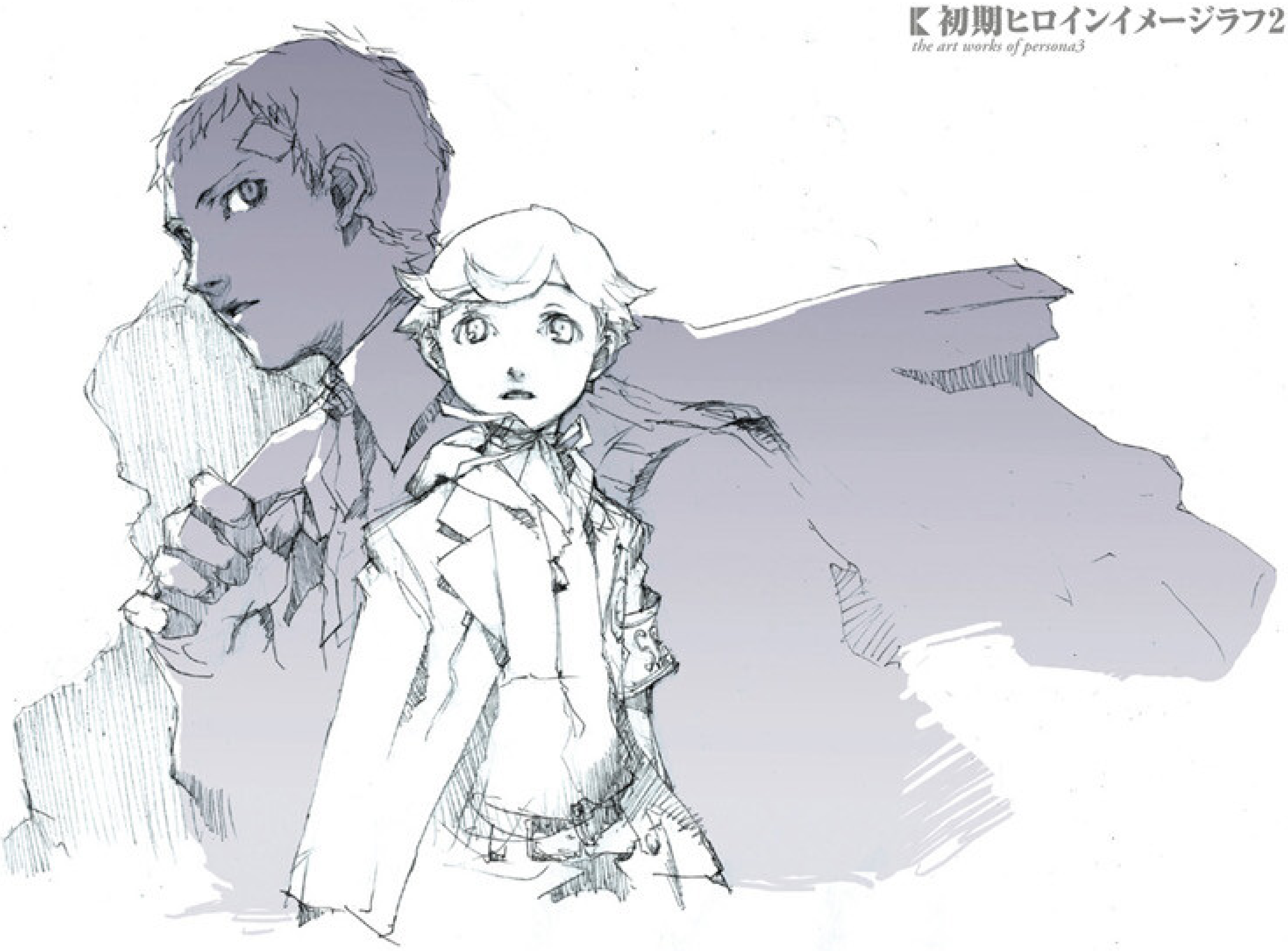
『ペルソナ３』の企画書用に描いたイラストです。まだ何の設定も決まっていない段階で描いたものですが、私服やロゴといったものは殆ど変わらず活かされていますね。 【副島】



【企画書用イラスト】
*the art works of persona3*

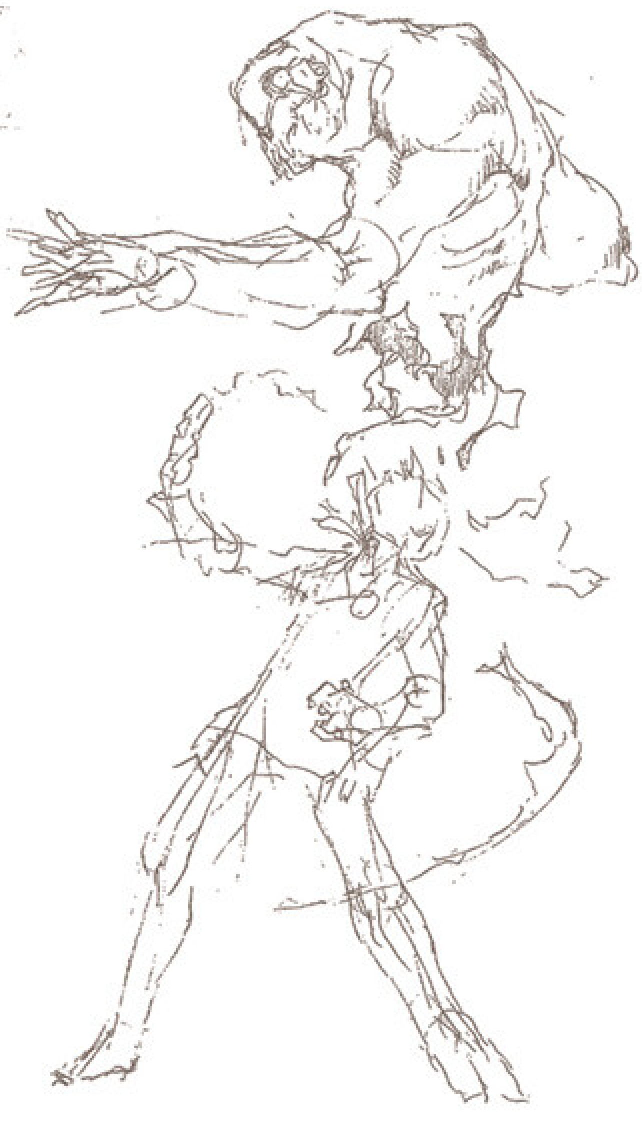


【初期ヒロインイメージラフ2】
*the art works of persona3*



【雑誌用カット】
*the art works of persona3*





【 メインビジュアル案ラフ 】
*the art works of persona3*

**Designer's comment**

パッケージイラストのサムネールのひとつです。右下のはペルソナ召喚のイメージを描いたものです。
【副島】



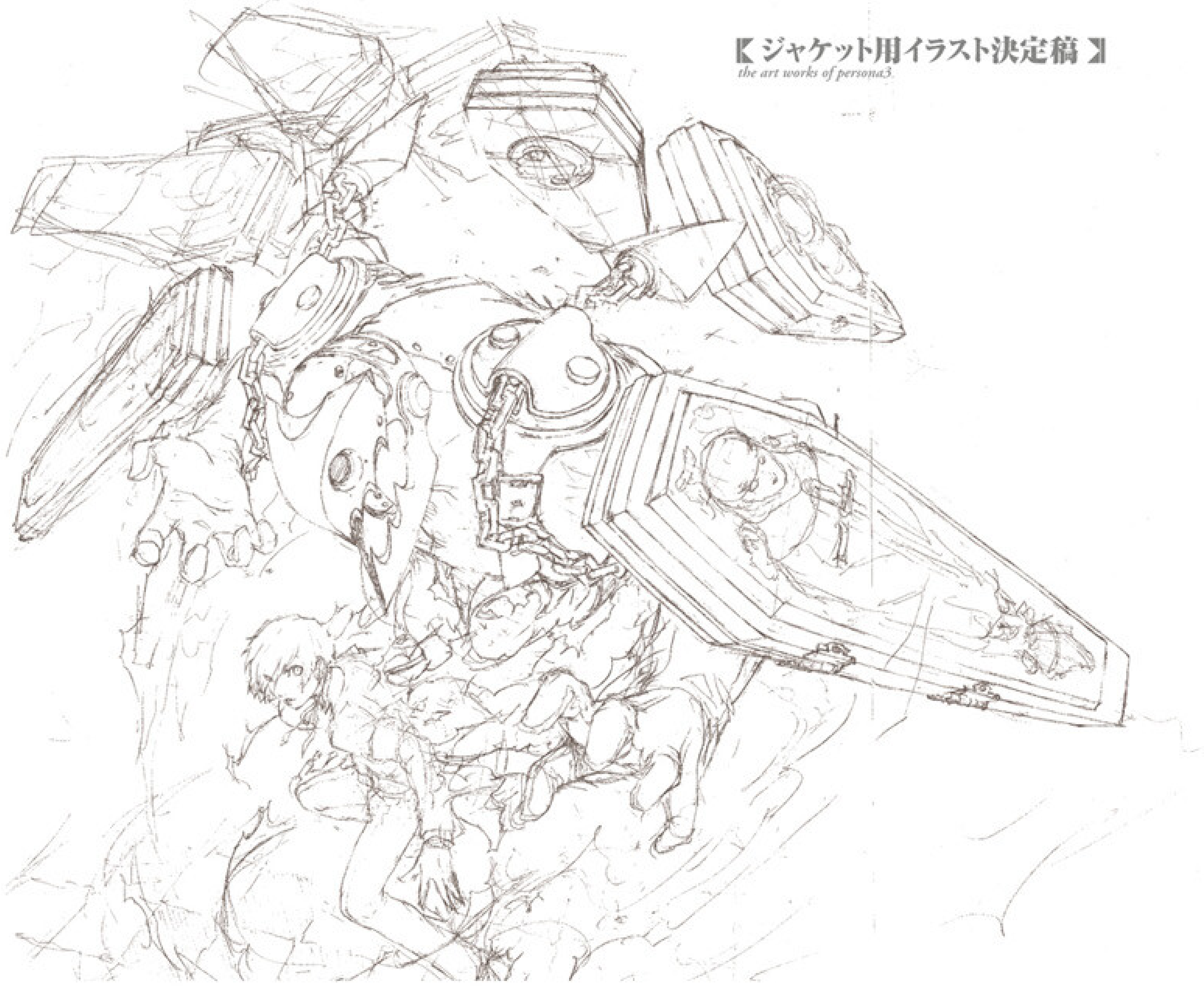
【 雑誌 表紙用ラフ 】
*the art works of persona3*



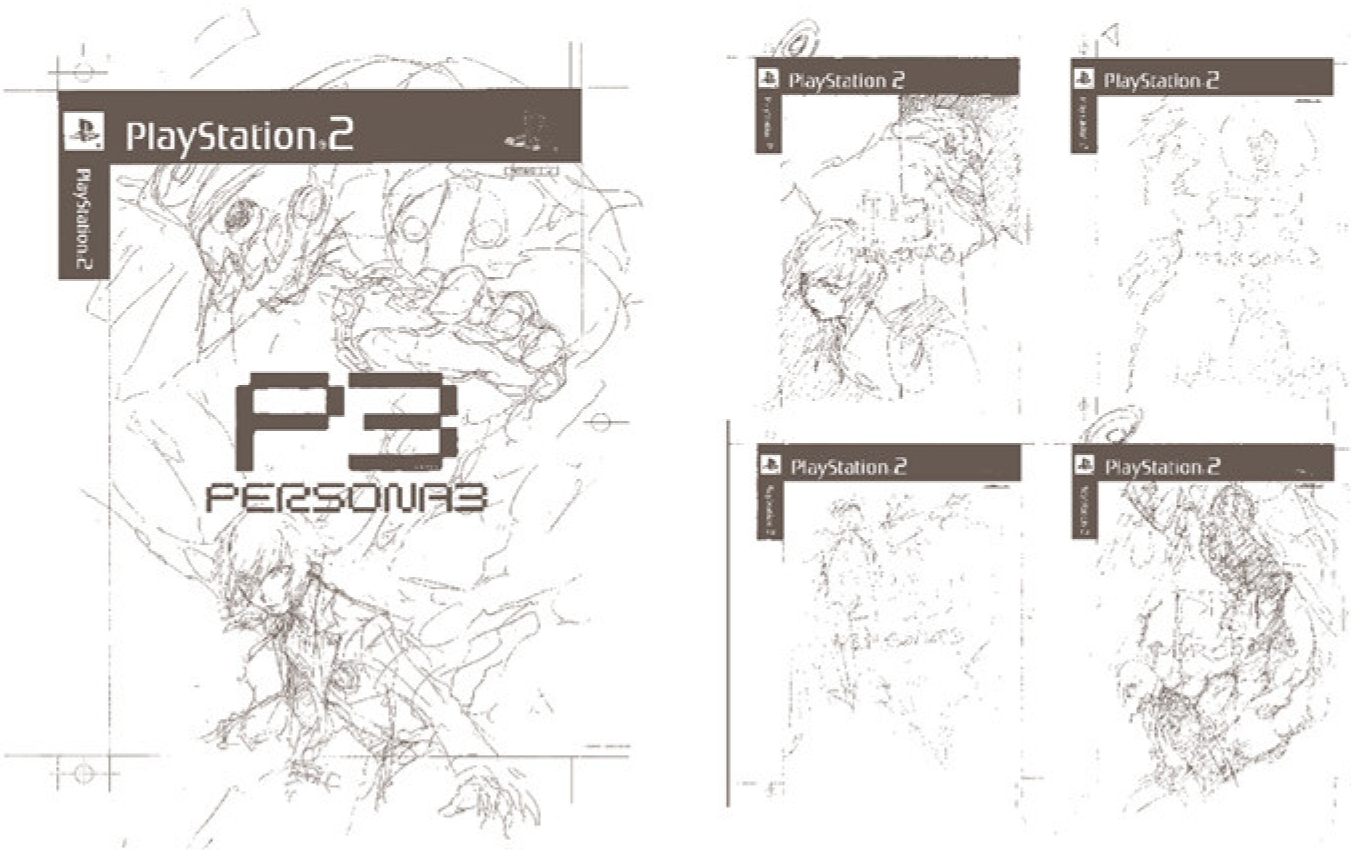
【 予約特典テレホンカード用 描き下ろしイラストラフ 】
*the art works of persona3*

# 各種広告用イラスト
AD ILLUSTRATION

ここには、パッケージイラストの決定稿および初期設定ラフ案を掲載する。なお、予約特典のテレホンカードや特大タペストリー用の描き下ろし原画なども併せて収録した。



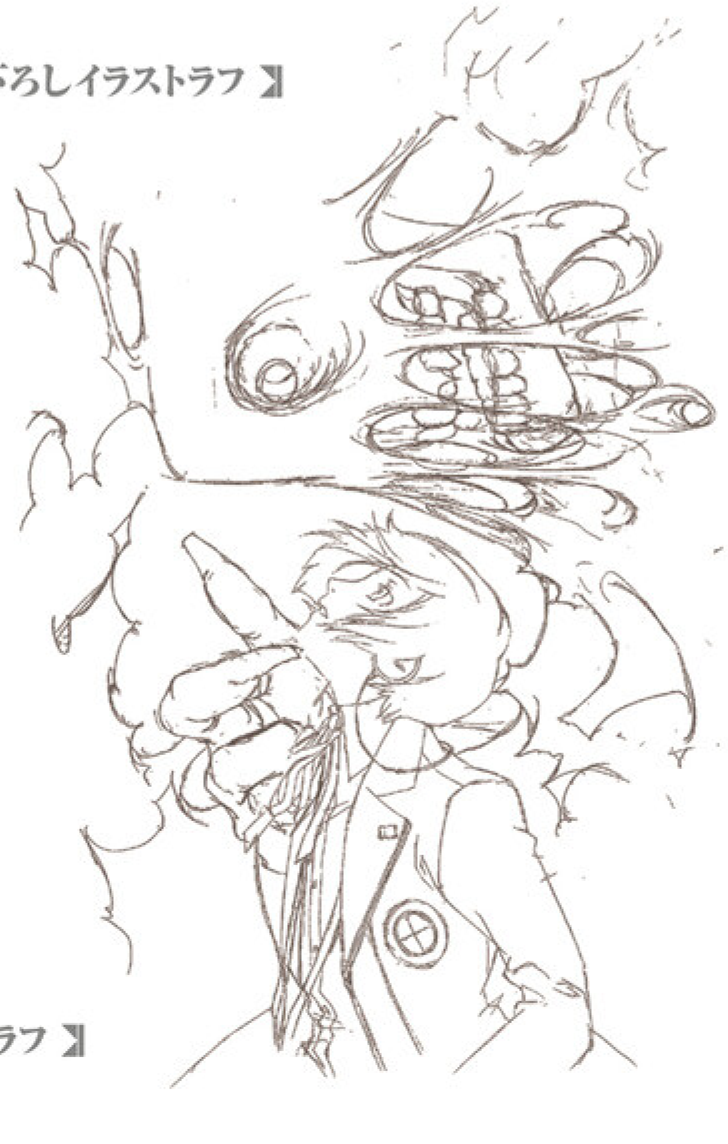
《 ジャケット用イラスト決定稿 》
*the art works of persona3*




《 ジャケット ラフスケッチ 》
*the art works of persona3*



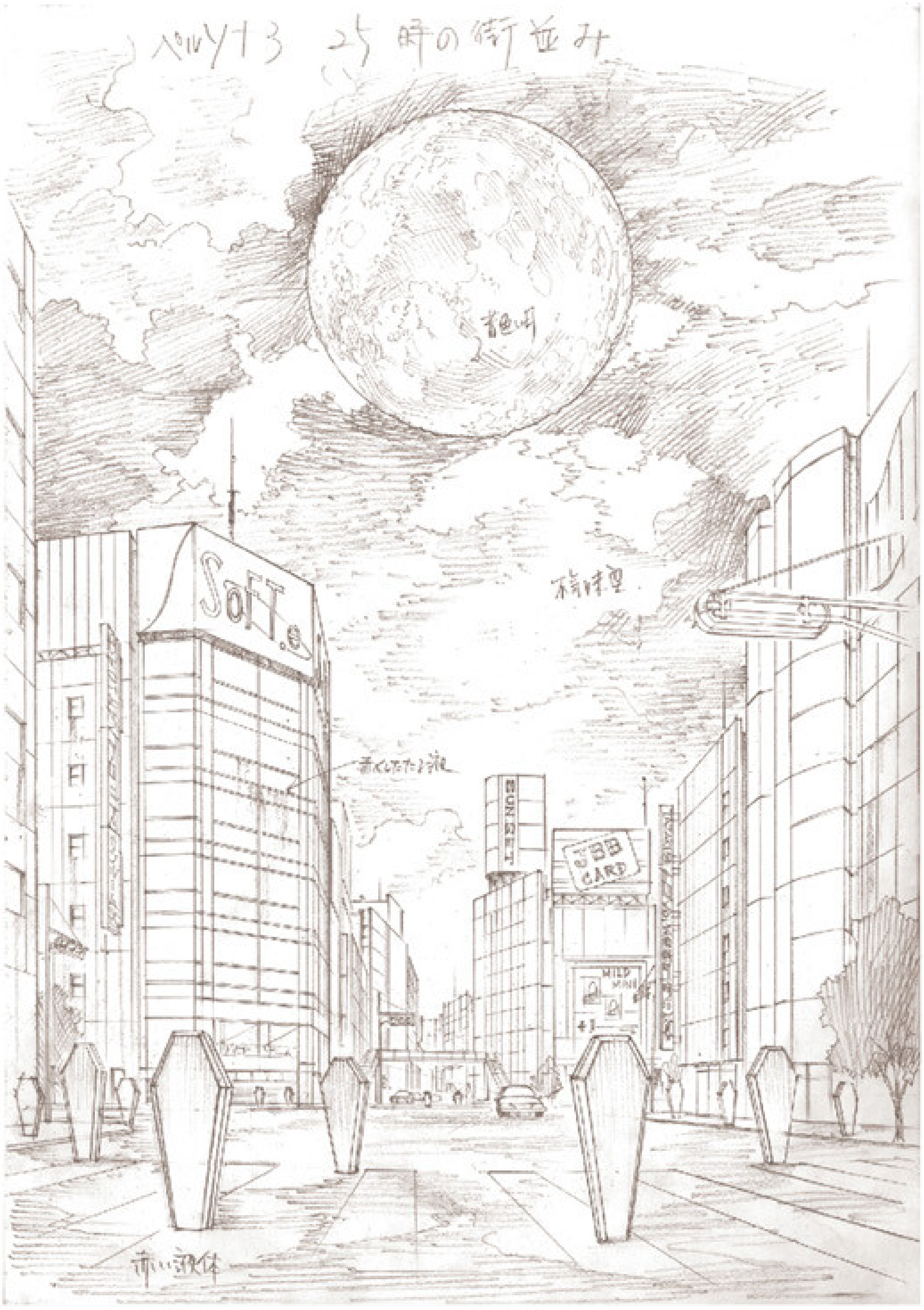
【 WonderGOO予約特典 タペストリー用 描き下ろしイラストラフ 】
*the art works of persona3*



【 予約特典テレホンカード用 描き下ろしイラストラフ 】
*the art works of persona3*

# 背景美術設定
## BACKGROUND ART

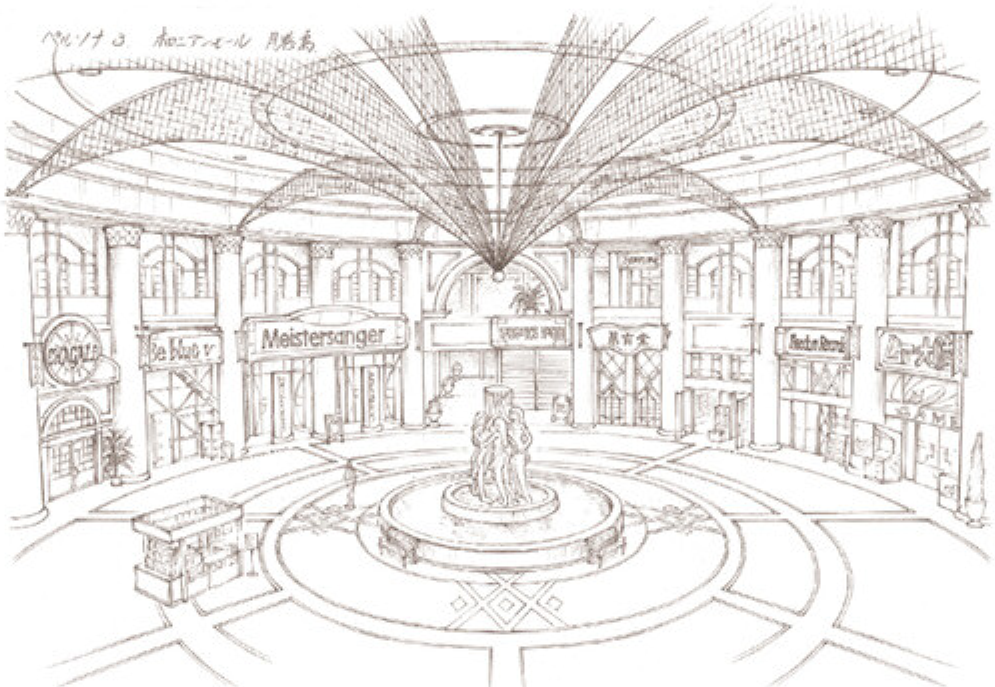
生活の場であり、戦いの舞台ともなる港区を中心に、街やタルタロスなどのイメージボードや設定画を掲載する。これら背景美術設定こそが、物語にリアリティを与える器である。



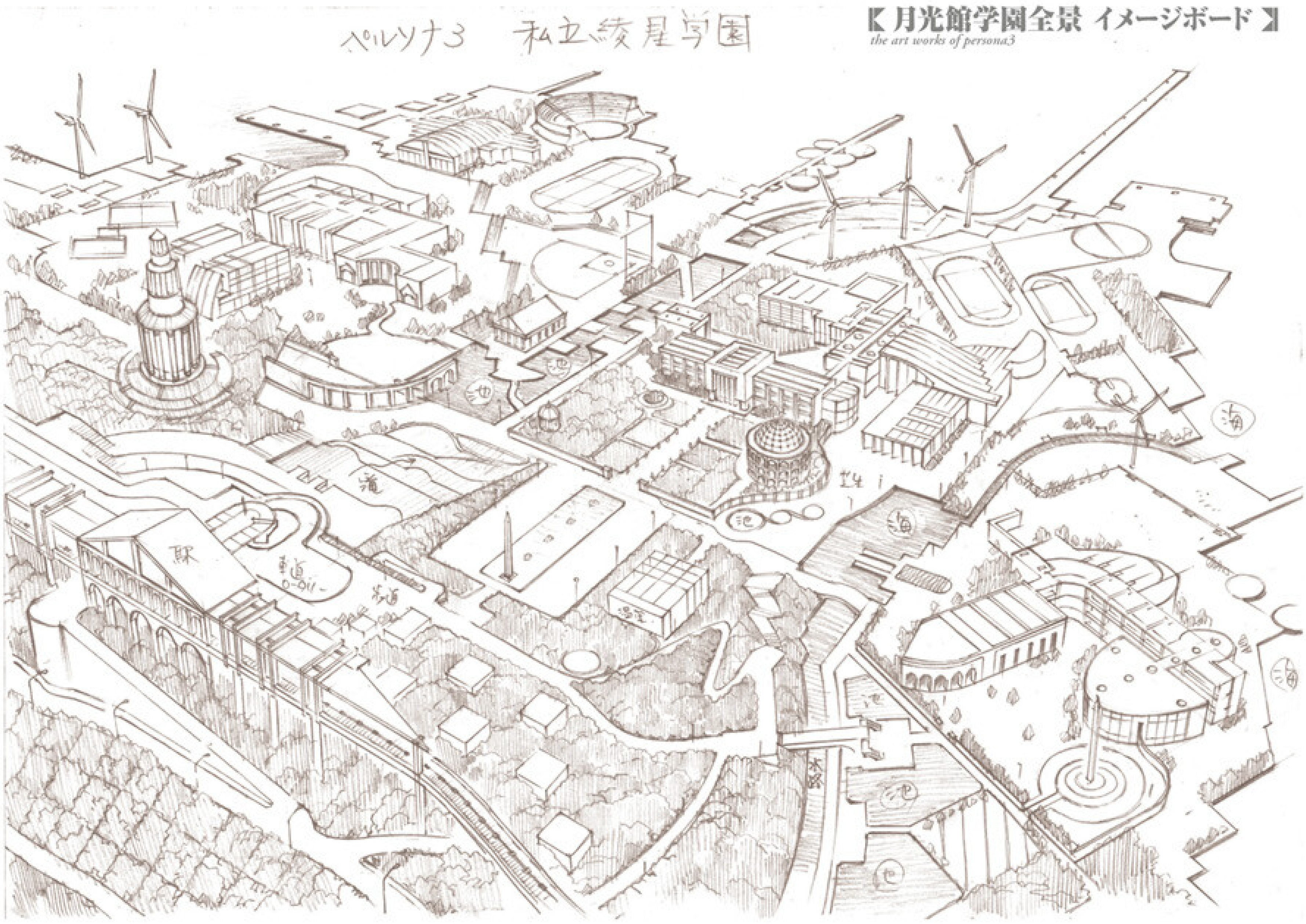

【影時間 イメージボード】
*the art works of persona3*



【ポロニアンモール イメージボード】
*the art works of persona3*

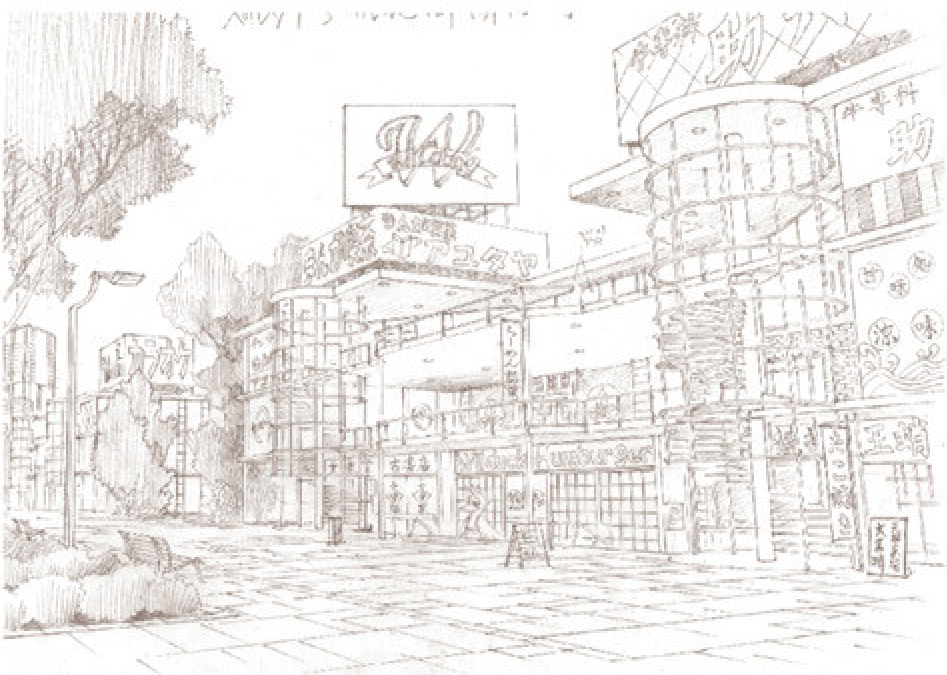


【月光館学園全景 イメージボード】
*the art works of persona3*





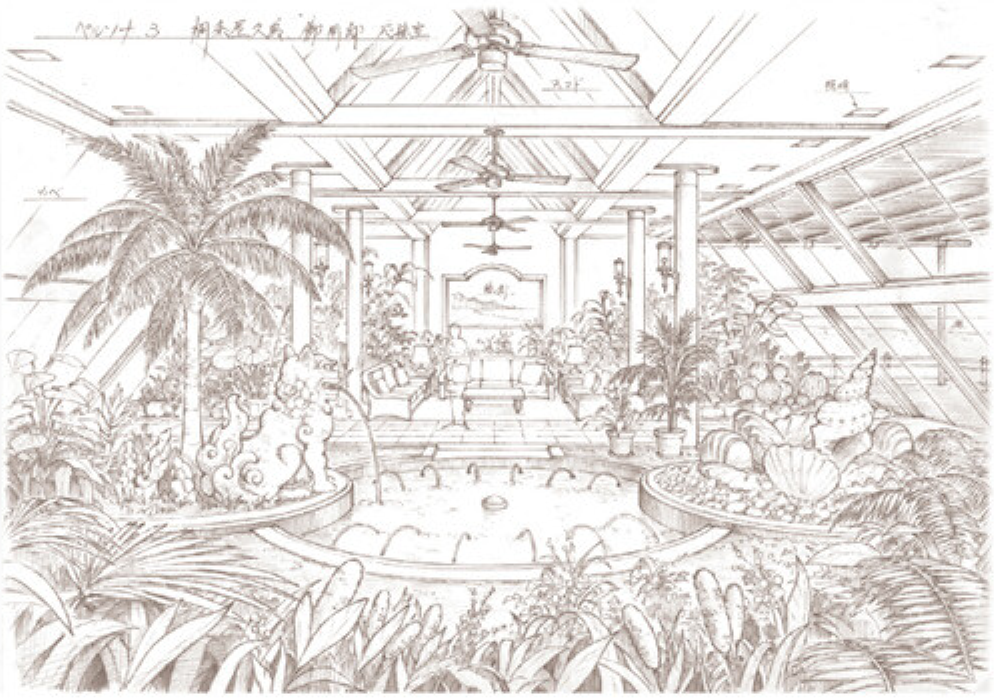

【商店街 イメージボード】
*the art works of persona3*






【学生寮外観 イメージボード】
*the art works of persona3*





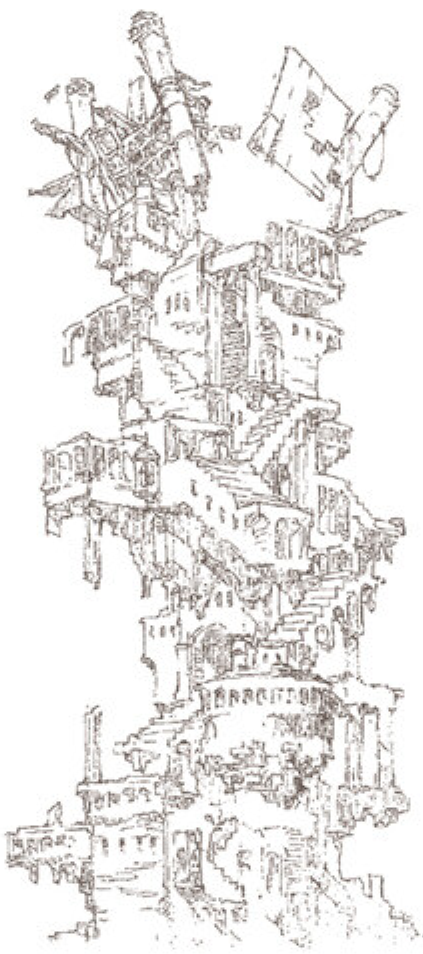
【桐条家 屋久島御用邸 応接室 イメージボード】
*the art works of persona3*

**Designer's comment**

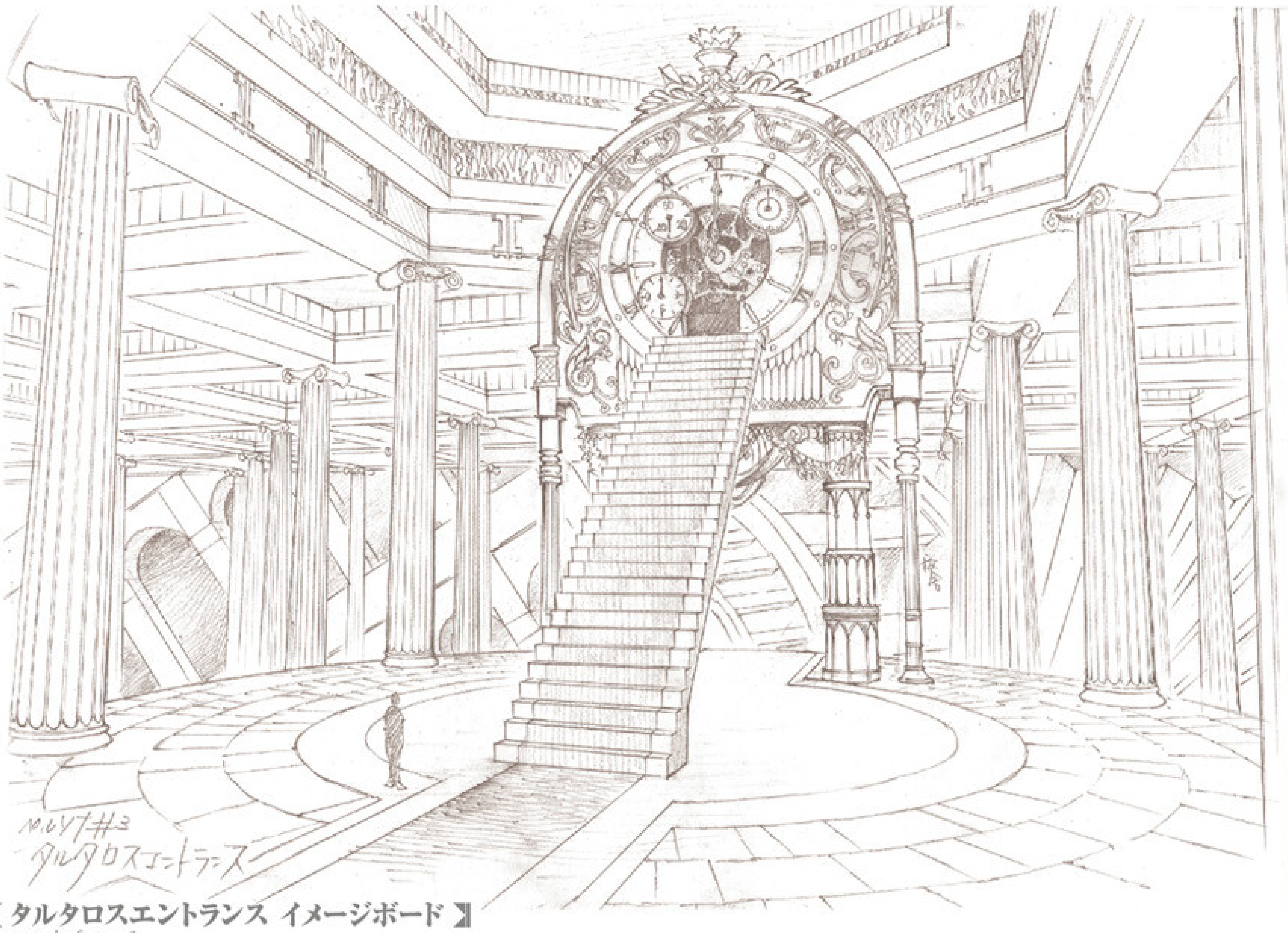
寮のデザインコンセプトは古いアメリカのアパートです。せっかく寮に住むお話なので、住んでみたくなる建物にしてくれとのオーダーに答えるかたちでデザインしています。 【副島】





**【 タルタロス全景 イメージボード 】**
*the art works of persona3*

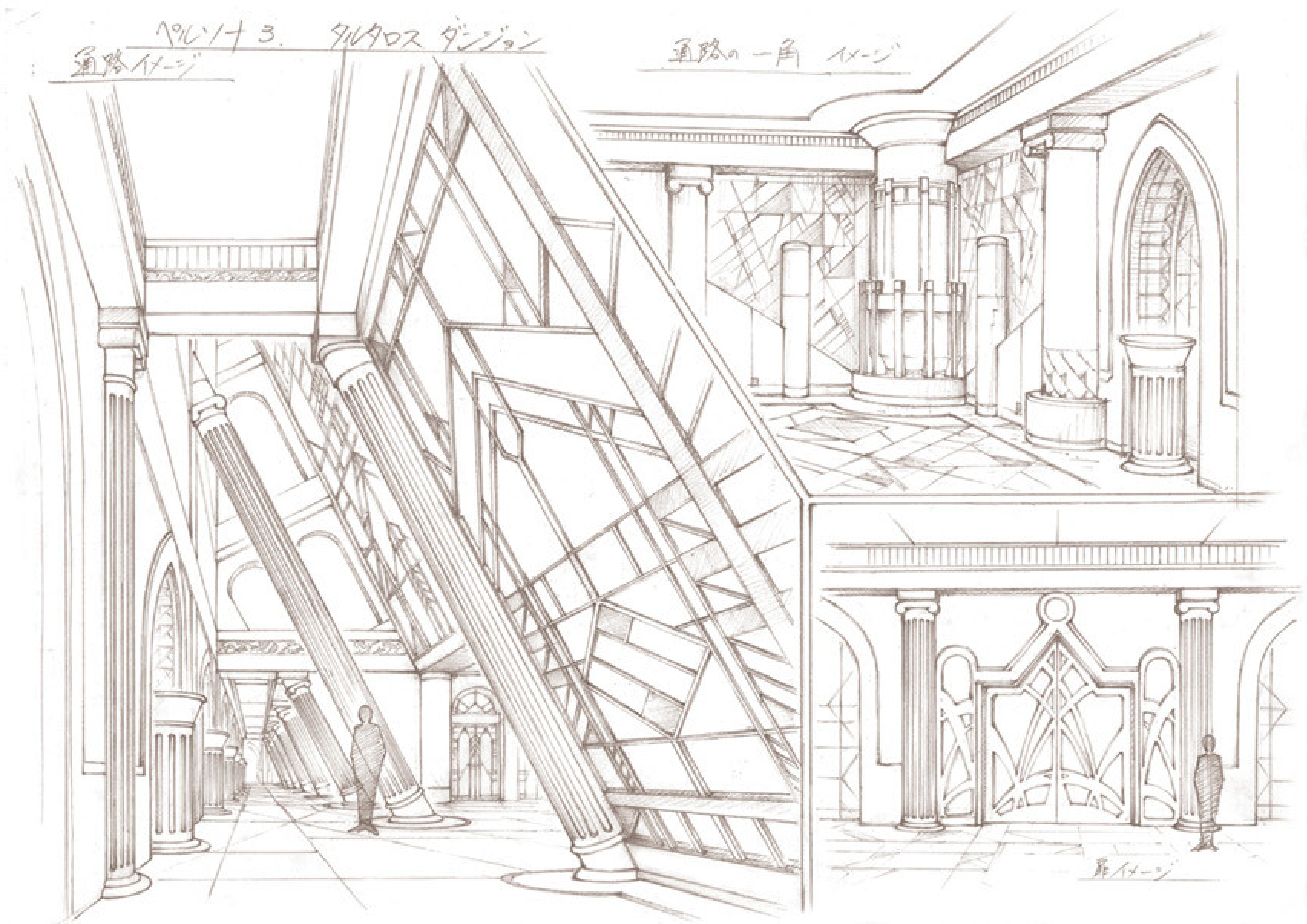


【 タルタロスエントランス イメージボード 】
*the art works of persona3*





【 ベルベットルーム全景 イメージボード 】
*the art works of persona3*




【 タルタロスダンジョン イメージボード 】
*the art works of persona3*



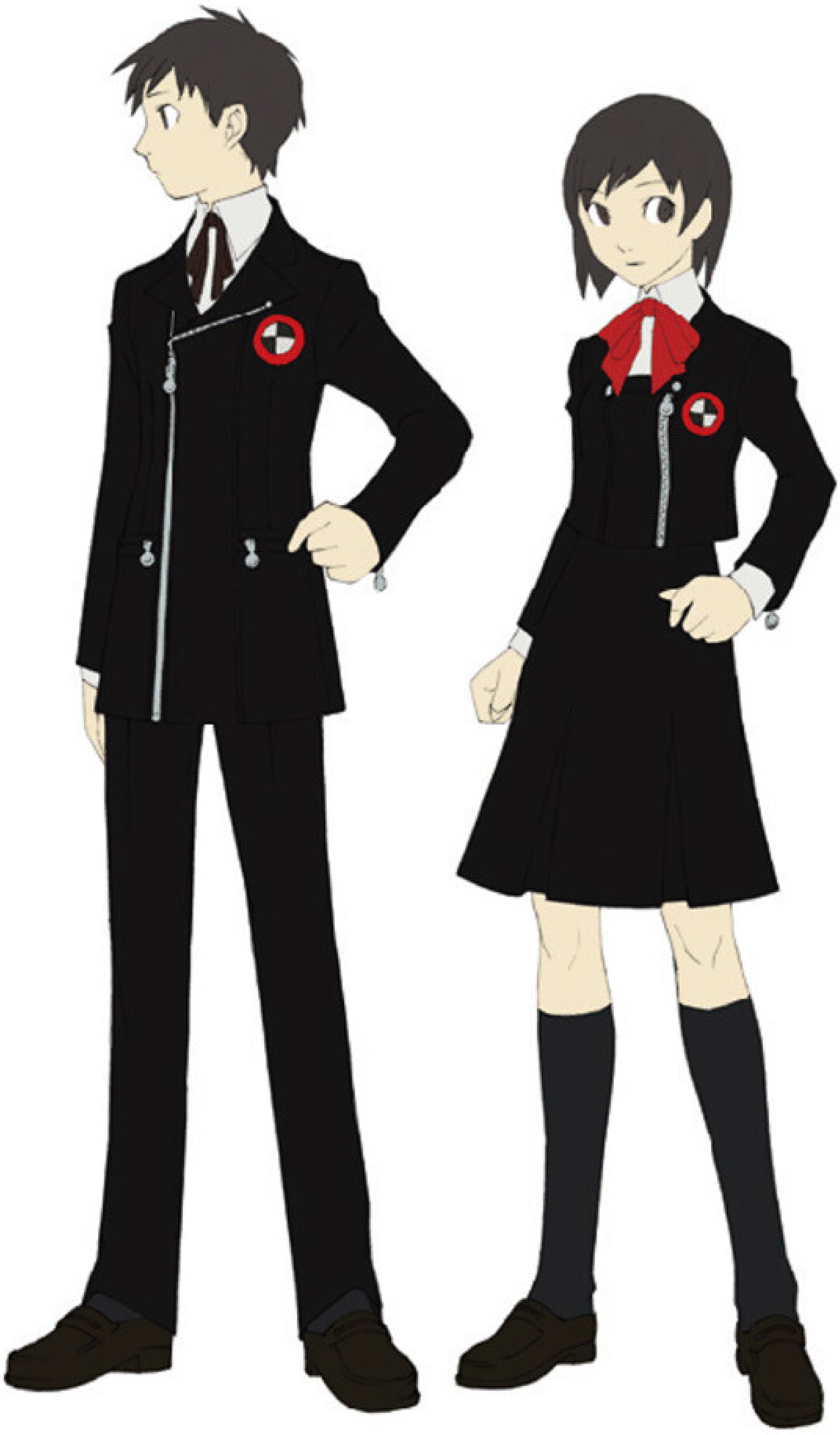
**Designer's comment**

タルタロスのダンジョンは、上層に行くほど人間の心の深層に近づくイメージでデザインしています。人の心の映し鏡という面ではタルタロスもシャドウと同じ存在として描いています。【副島】

# コスチューム設定
## COSTUME

学園の制服や水着、召喚器やそのホルスター、メインキャラクターの私服デザインを掲載する。これらコスチューム設定は、舞台の時代性やキャラクターの性格を映す鏡である。

### ペルソナ３制服決定稿

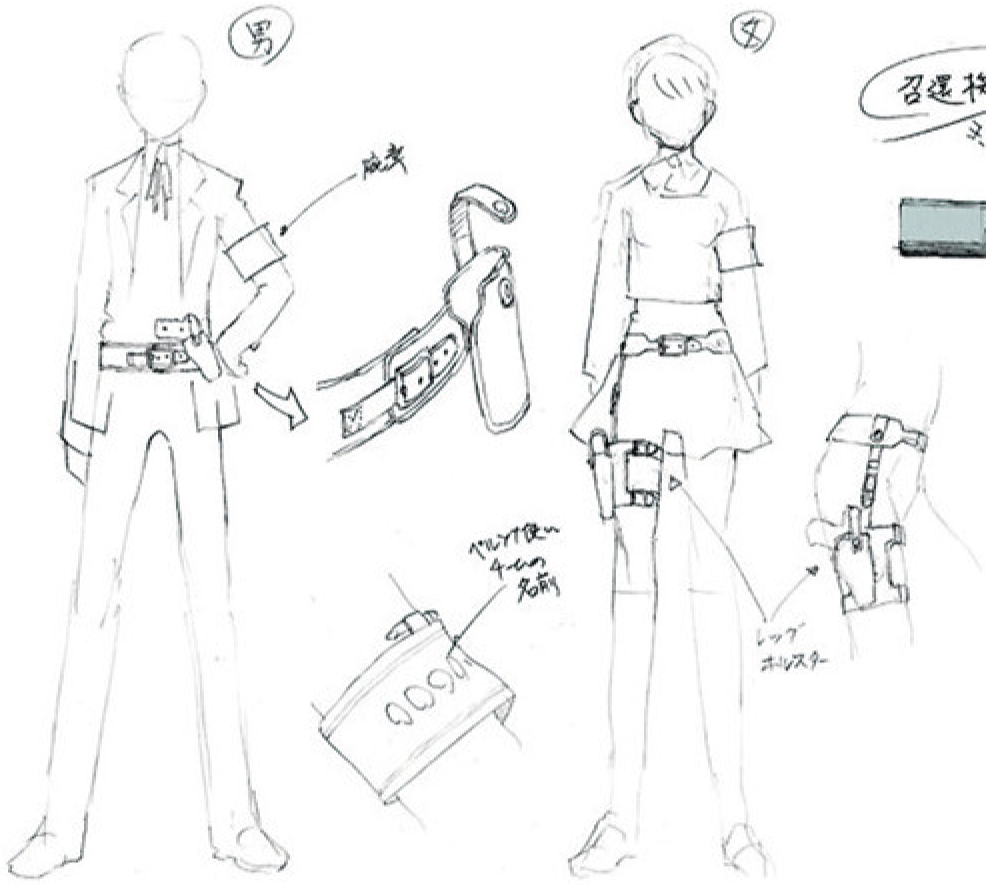





〖学園指定水着イメージラフ〗
*the art works of persona3*

〖月光館学園制服決定稿〗
*the art works of persona3*

## 召還機　設定資料（１）

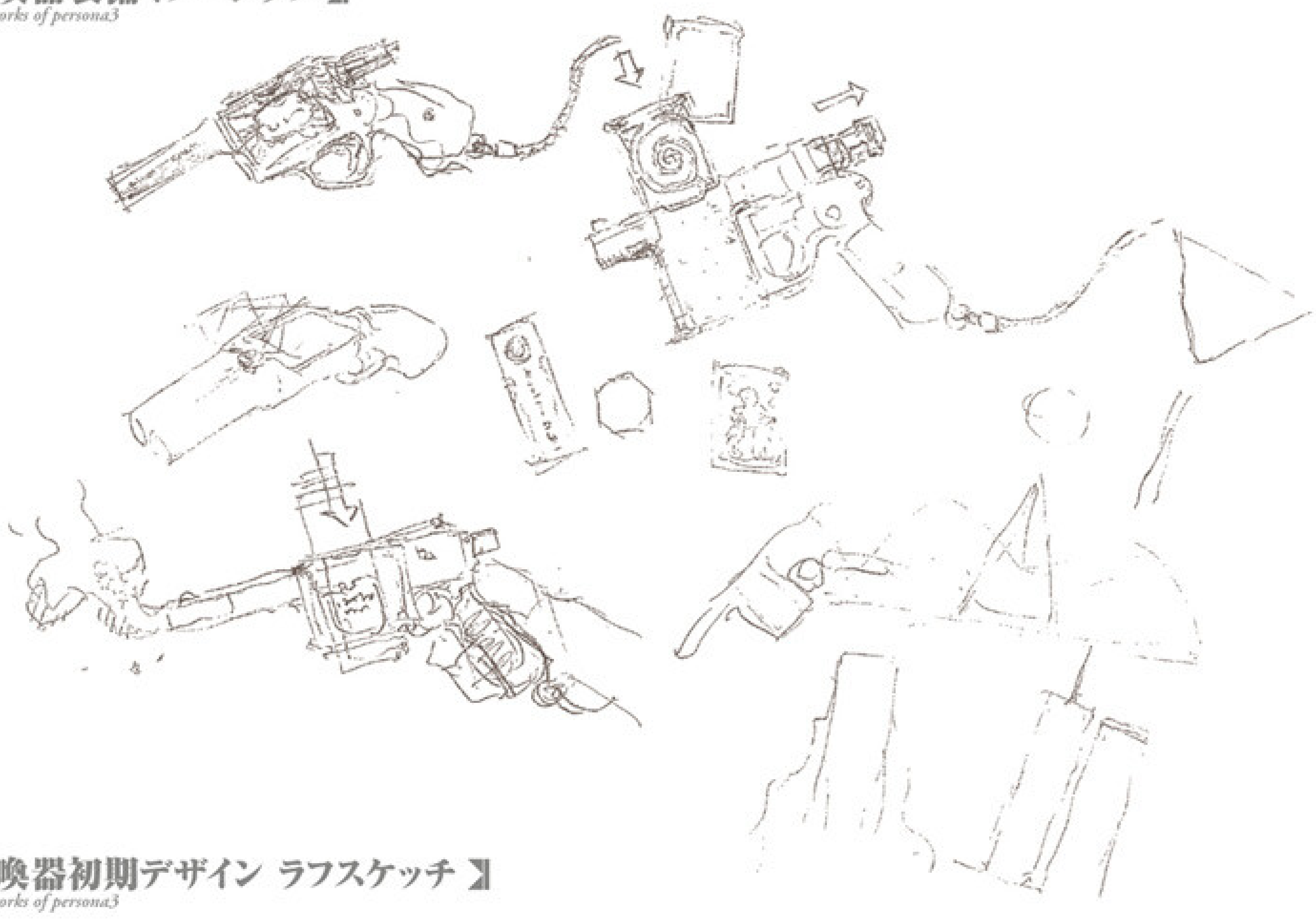




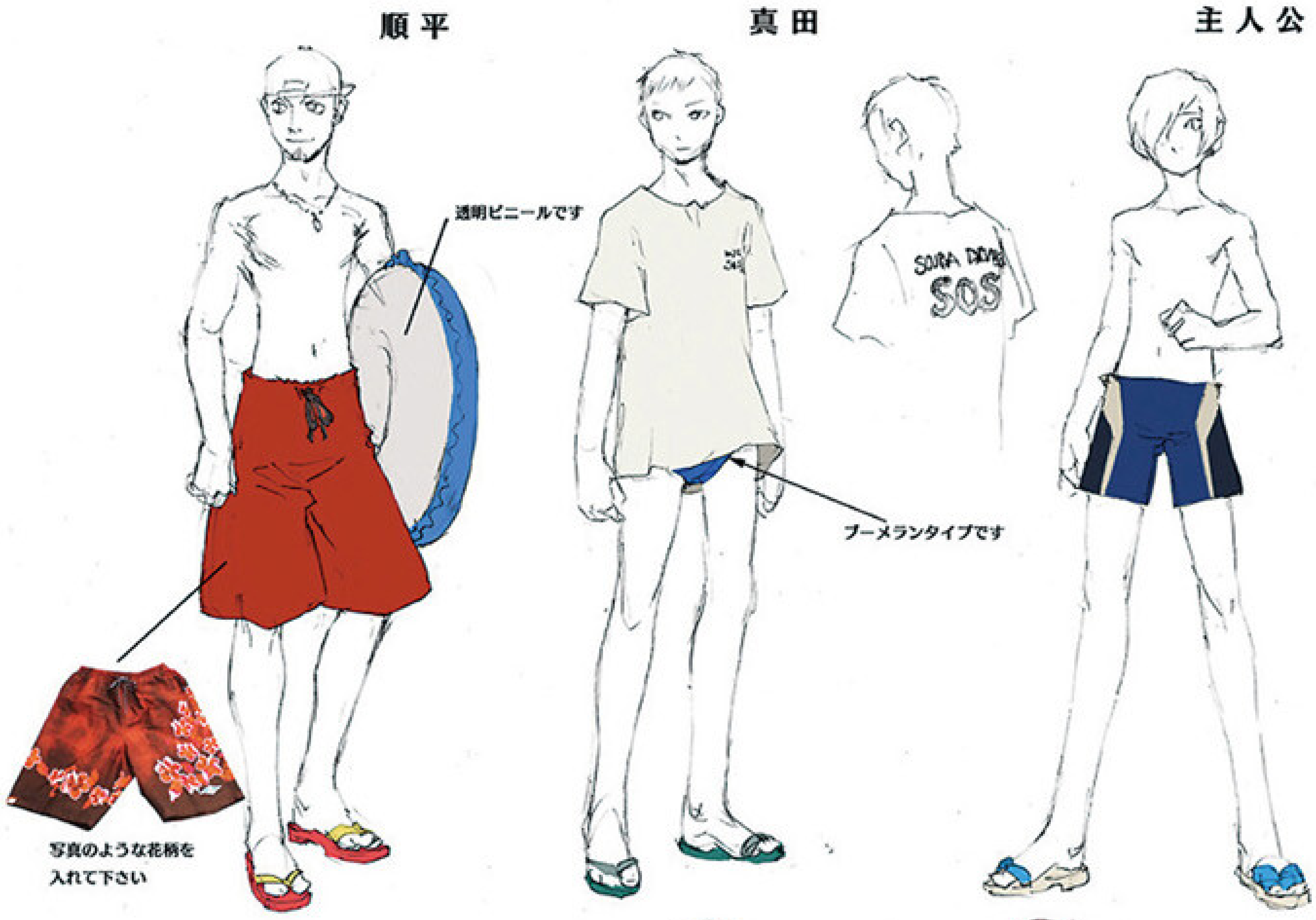


《 召喚器決定稿 》
*the art works of persona3*

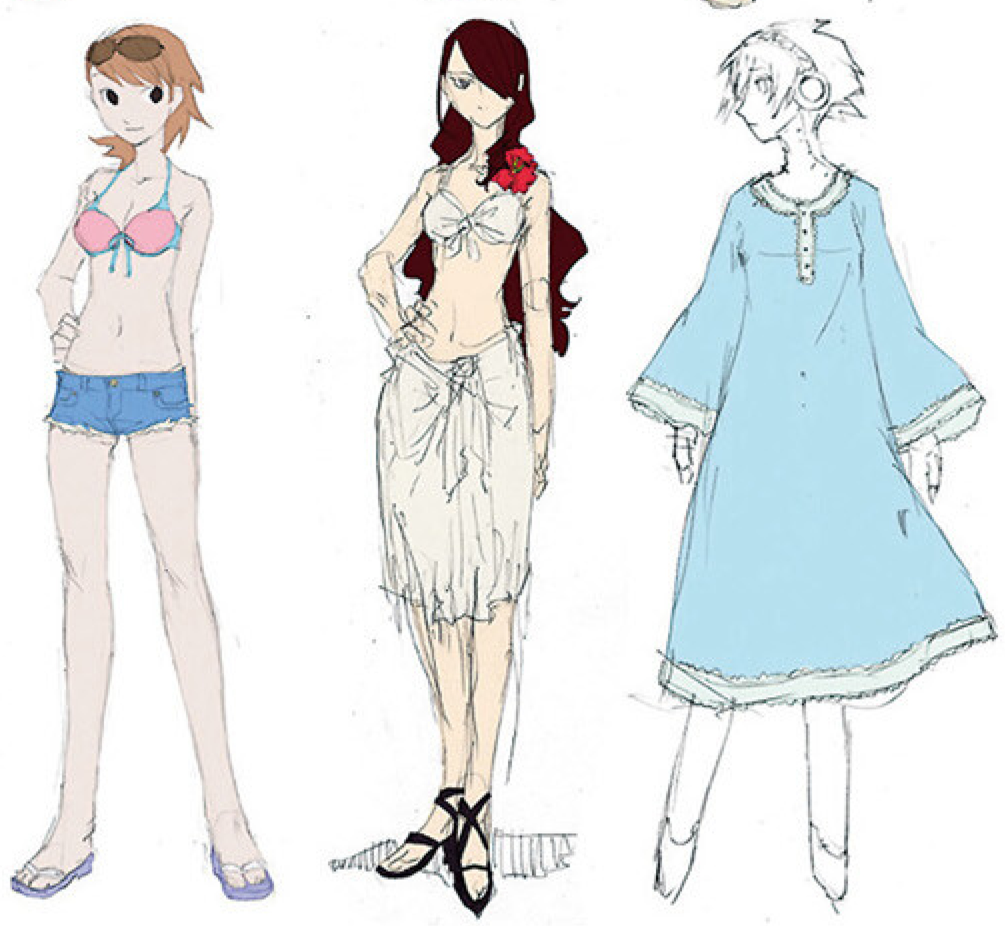
《 召喚器装備イメージラフ 》
*the art works of persona3*



《 召喚器初期デザイン ラフスケッチ 》
*the art works of persona3*




【水着設定ラフ】
*the art works of persona3*





【キャラクター等身比較】
*the art works of persona3*



【 夏用 制服設定ラフ 】
*the art works of persona3*



【 夏用 私服設定ラフ 】
*the art works of persona3*



【 冬用 私服設定ラフ 】
*the art works of persona3*

# 各種アイコン設定
ICON

ゲーム中にもっとも目にするであろうアイコン。小さいながらも重要な意味を持つ記号である。『ペルソナ３』ではシステム周りのデザインにも時代性やセンスが重んじられた。

## 〖 メニューアイコン 〗
*the art works of persona3*

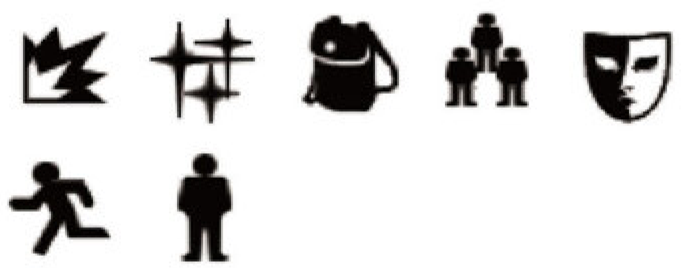



## 〖 バッドステータスアイコン 〗
*the art works of persona3*




## 〖 バトルコマンドアイコン 〗
*the art works of persona3*





バトルコマンドパネルアイコン

●小タロットカード一覧

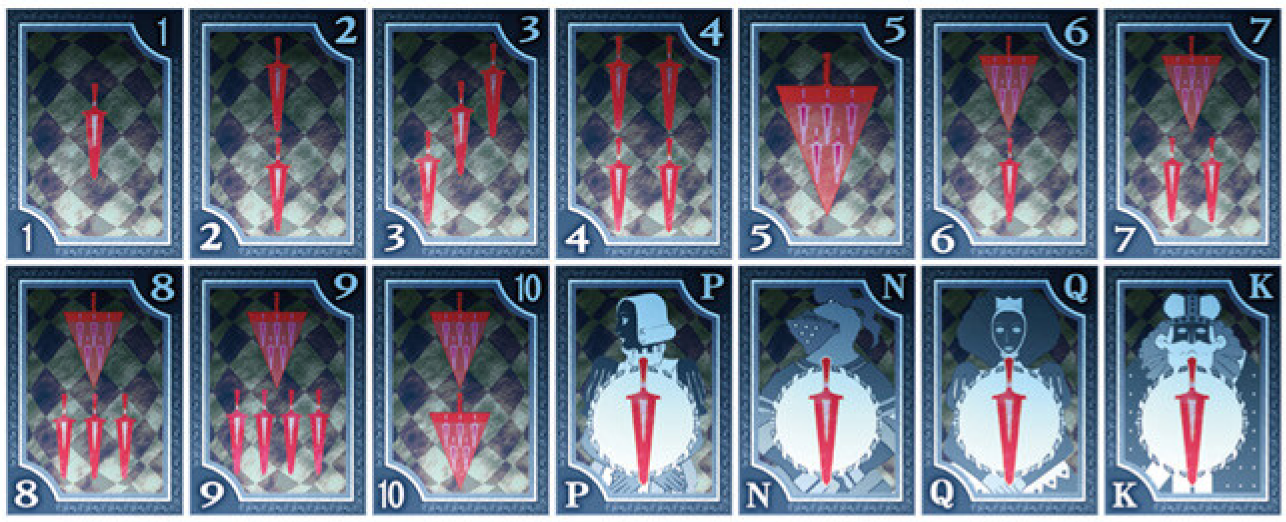
【カップのカード】
*the art works of persona3*



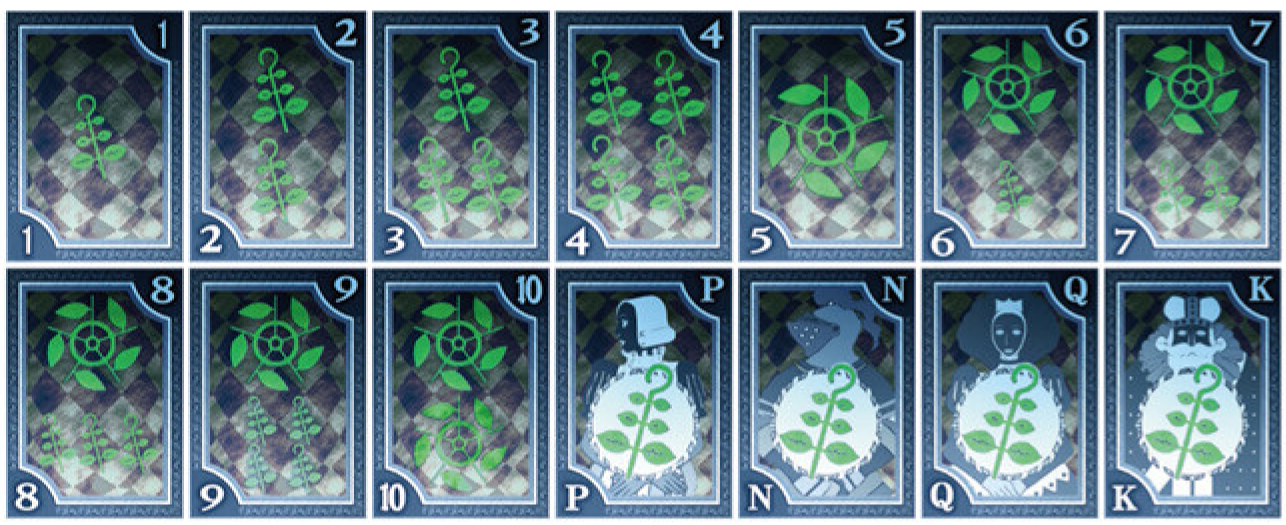
【コインのカード】
*the art works of persona3*



【ソードのカード】
*the art works of persona3*



【ワンドのカード】
*the art works of persona3*



●大タロットカード一覧


カード裏



愚者/FOOL



魔術師/MAGICIAN



女教皇/PRIESTESS



女帝/EMPRESS



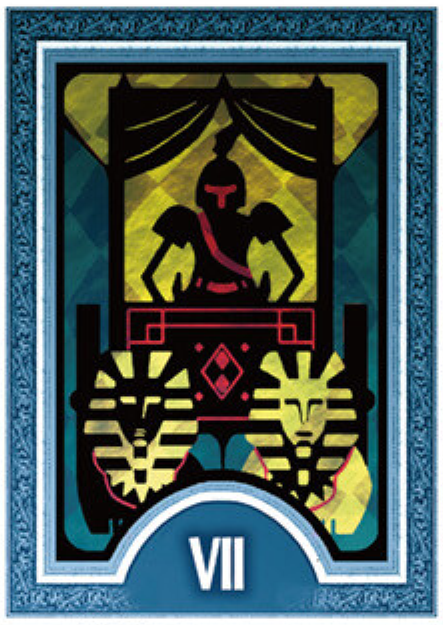
皇帝/EMPEROR



法王/HIEROPHANT



恋愛/LOVERS



戦車/CHARIOT



正義/JUSTICE



隠者/HERMIT



運命/FOTUNE



剛毅/STRENGTH



刑死者/HANGEDMAN



死神/DEATH



節制/TENPERANCE



悪魔/DEVIL



塔/TOWER



星/STAR



月/MOON



太陽/SUN



審判/JUDGEMENT



世界/WORLD

# 公式HP用壁紙CG
OFFCIAL WALLPAPER

『ペルソナ３』オフィシャルウェブサイトにて配布されているパソコン用の壁紙画像を収録。キャラクターのイメージカラーとともに、ペルソナとキャラクターが表現されている。

【ゆかりVer.】
the art works of persona3




【主人公Ver.】
the art works of persona3



# オープニングムービー絵コンテ
## STORY BOARD

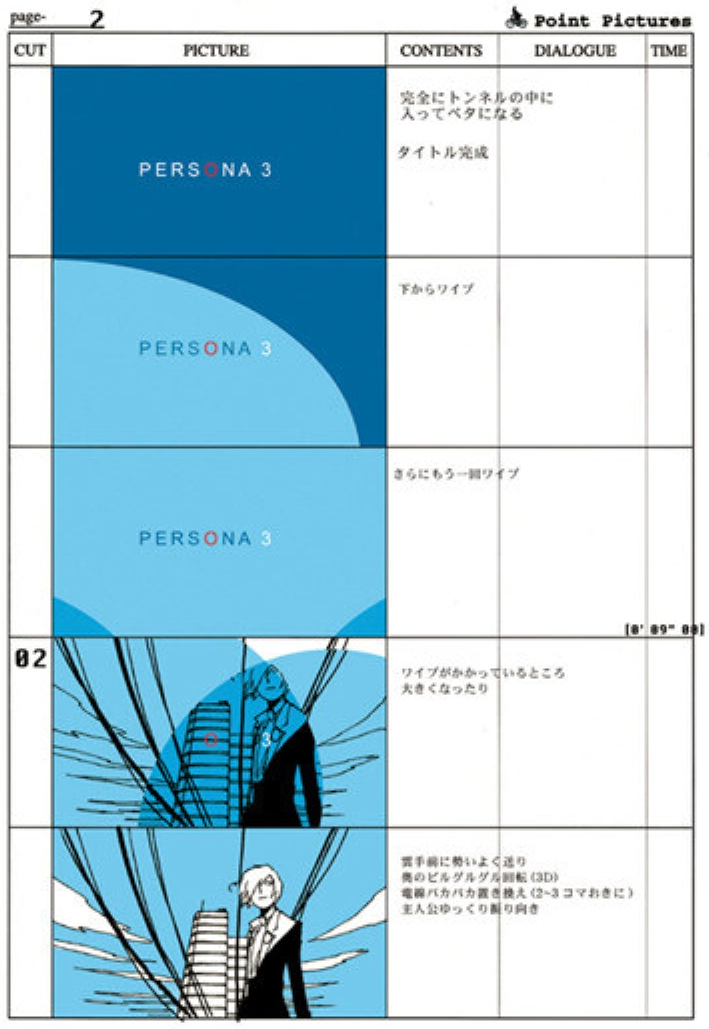
従来の『ペルソナ』シリーズとは一線を画するオープニングムービー。ここでは、そのアニメーションの絵コンテを掲載する。各コマに付記されたコメントも併せて楽しみたい。

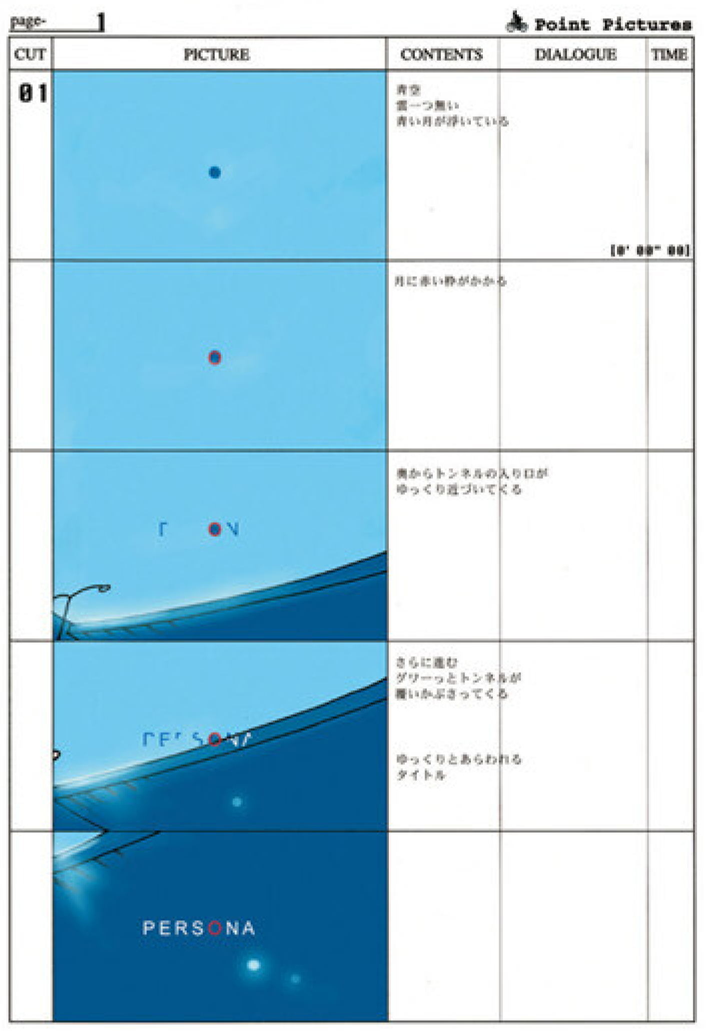
### [オープニング・スペック]

◎総シーン数：37 カット
◎ PICTURE：90 枚
◎ TIME：1'30'00
◎ BGM：ペルソナ３メインテーマ
『Burn My Dread』

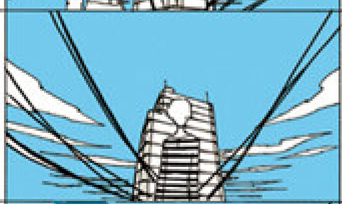
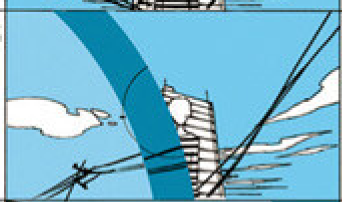
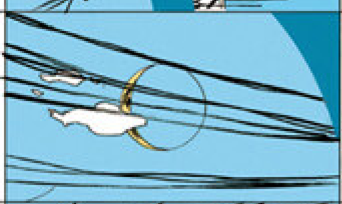
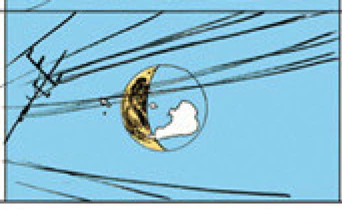
### Designer's comment

挿入アニメの製作会社ポイントピクチャーズの高津監督によるオープニング絵コンテです。通常は絵コンテでここまで正確に描くことはないのですが、『ペルソナ３』のOPムービーはPVのようにグラフィカルにしたいというコンセプトがあったため、ここまで描いてもらいました。このムービーとBGMが『ペルソナ３』のイメージを決定づけているといっても過言ではないと思います。【副島】

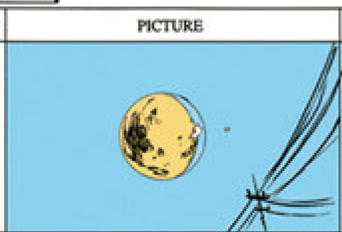
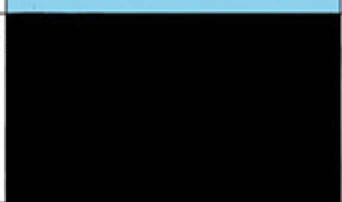
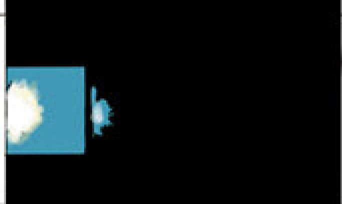
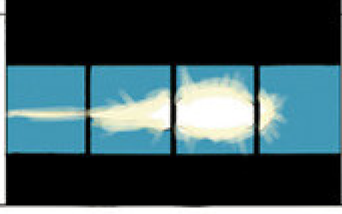


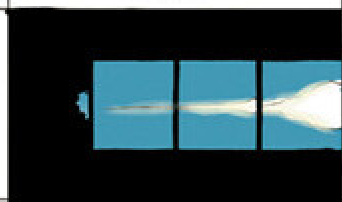
page- 3 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| |  | 置き換えで綾時マフラーなびき | | |
| |  | さらに置き換えファルロス<br>服の模様うねうね動く | | [0' 15" 00] |
| 03 |  | ワイプ | | |
| |  | 電線止め<br>奥に月<br>雲がふわーっと動いている | | |
| |  | 手前の電線パカパカ置き換え<br>雲は動き<br>月は満ちていく | | |

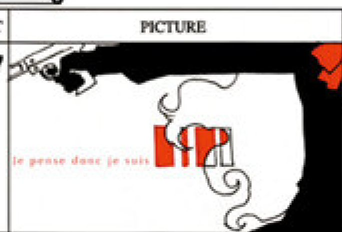
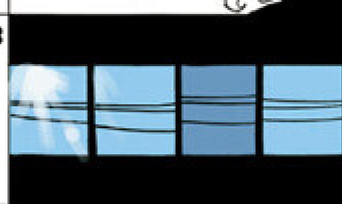
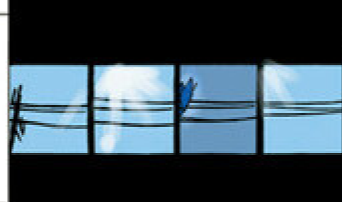
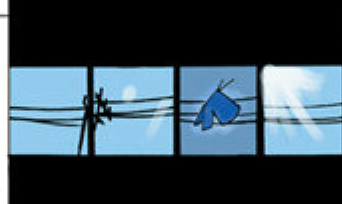
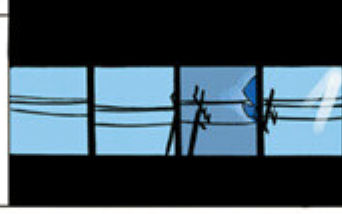
page- 4 Point Pictures

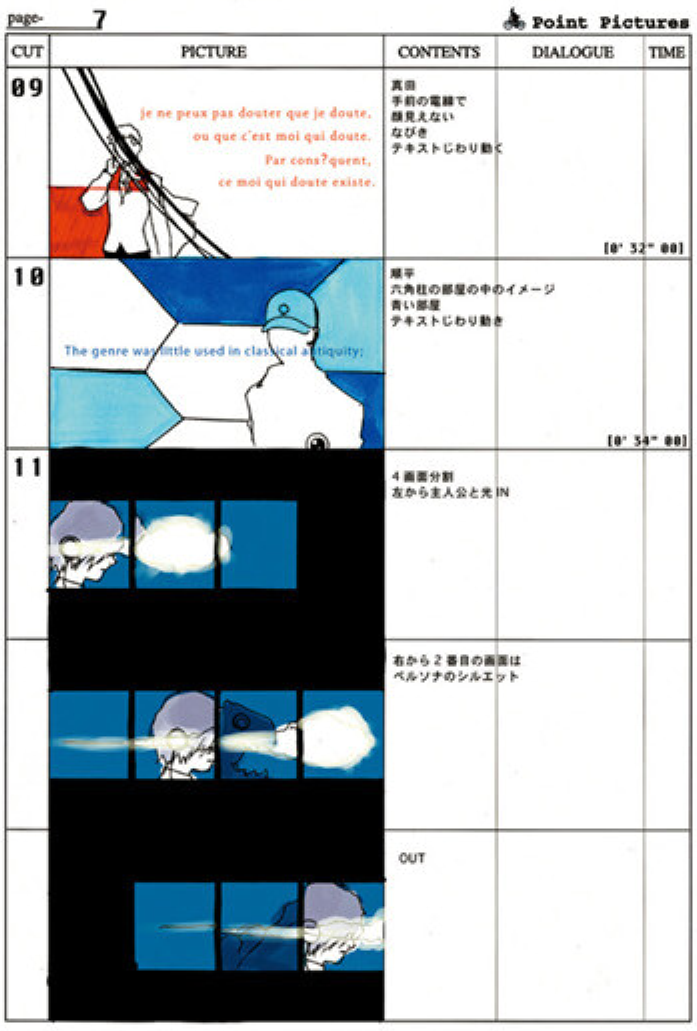
| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| |  | さらに続き<br>雲消える | | |
| |  | 月が満ちた瞬間<br>電線 OUT | | [0' 19" 00] |
| 04 |  | 真っ暗から | | |
| |  | 光が IN | | |
| |  | 4 分割された画面を<br>横に尾を引いて<br>流れていく | | |

page- 5 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| |  | さらに流れる | | |
| |  | 左からテキスト<br>引っ張ってくる | | |
| |  | 光 OUT<br>テキスト決まる | | [0' 21" 00] |
| 05 |  | 後ろ手に召喚機を<br>持つゆかり<br>センターラインが<br>勢いよく流れる（兼用）<br>道の上を幾何学模様が流れ、<br>それを利用してワイプ | | [0' 23" 00] |
| 06 |  | 水の中の風花のイメージ<br>髪揺れ<br>水泡登って行く<br>タイトル流れる<br>デザインの十字を使ってワイプ | | [0' 25" 00] |

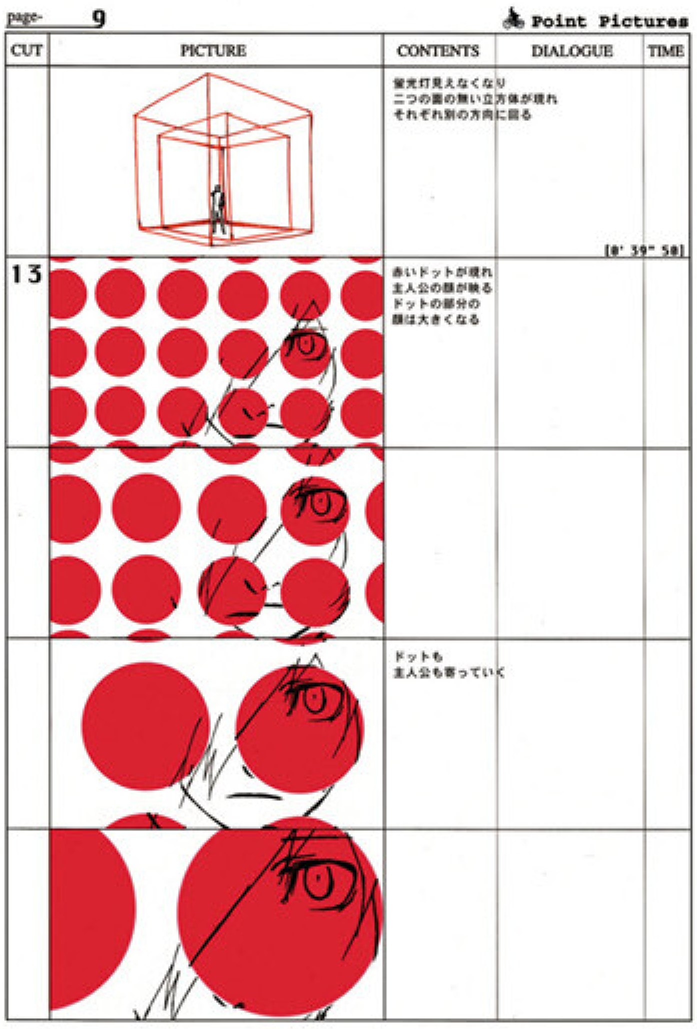
page- 6 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| 07 |  | 召喚機を構える<br>みつるのイメージ<br>髪なびき<br>テキスト上へスライド | | [0' 28" 00] |
| 08 |  | 4 分割画面<br>左から右に流れる電線<br>少し時間軸と位置をずらす | | |
| |  | 右から 2 番目の画面に<br>蝶が IN | | |
| |  | ずっと引き | | |
| |  | 蝶 OUT | | [0' 30" 00] |



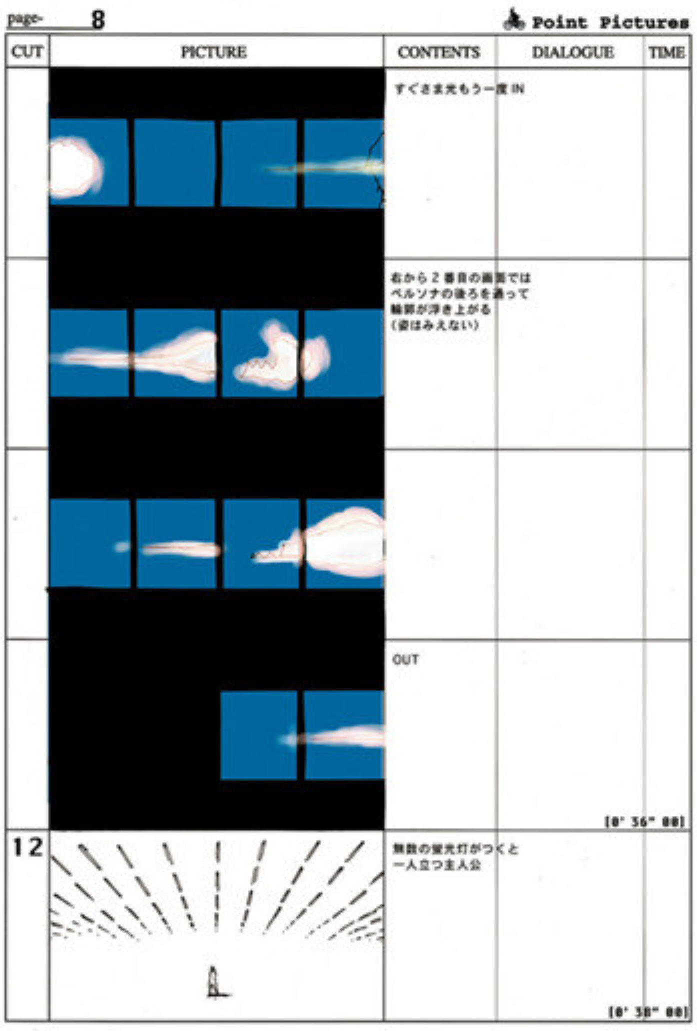
page- 7 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| 09 | je ne peux pas douter que je doute, ou que c'est moi qui doute. Par cons?quent, ce moi qui doute existe. | 真田<br>手前の電線で<br>顔見えない<br>なびき<br>テキストじわり動く | | [0' 32" 00] |
| 10 | The genre was little used in classical antiquity; | 順平<br>六角柱の部屋の中のイメージ<br>青い部屋<br>テキストじわり動き | | [0' 34" 00] |
| 11 | | 4画面分割<br>左から主人公と光 IN | | |
| | | 右から2番目の画面は<br>ペルソナのシルエット | | |
| | | OUT | | |



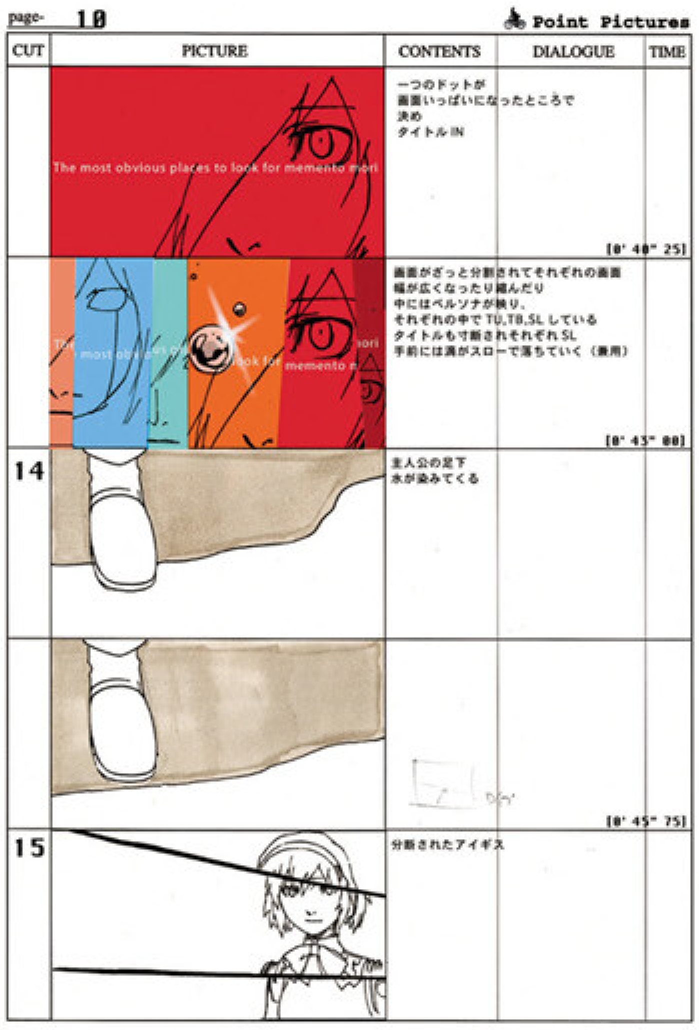
page- 9 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| | | 蛍光灯見えなくなり<br>二つの面の無い立方体が現れ<br>それぞれ別の方向に回る | | [0' 39" 50] |
| 13 | | 赤いドットが現れ<br>主人公の顔が映る<br>ドットの部分の<br>顔は大きくなる | | |
| | | | | |
| | | ドットも<br>主人公も寄っていく | | |
| | | | | |



page- 8 Point Pictures

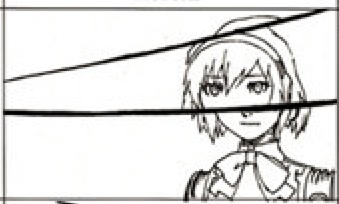
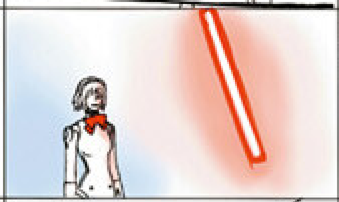
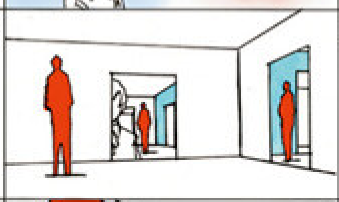
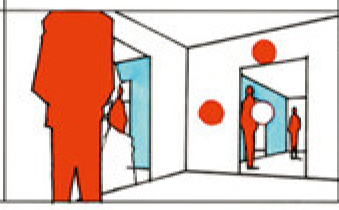
| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| | | すぐさま光もう一度 IN | | |
| | | 右から2番目の画面では<br>ペルソナの後ろを通って<br>輪郭が浮き上がる<br>（姿はみえない） | | |
| | | | | |
| | | OUT | | [0' 36" 00] |
| 12 | | 無数の蛍光灯がつくと<br>一人立つ主人公 | | [0' 38" 00] |



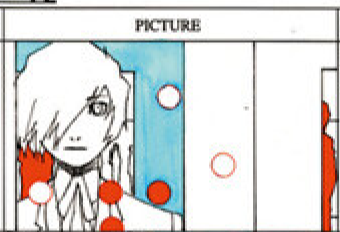
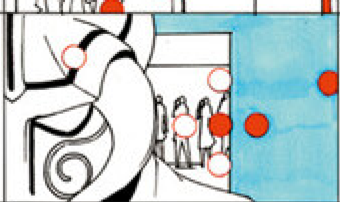
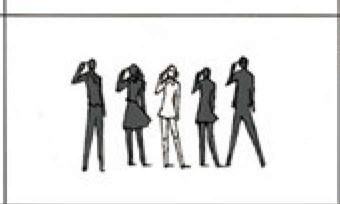
page- 10 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| | The most obvious places to look for memento mori | 一つのドットが<br>画面いっぱいになったところで<br>決め<br>タイトル IN | | [0' 40" 25] |
| | | 画面がざっと分割されてそれぞれの画面<br>幅が広くなったり縮んだり<br>中にはペルソナが映り、<br>それぞれの中で TU,TB,SL している<br>タイトルも寸断されそれぞれ SL<br>手前には滴がスローで落ちていく（兼用） | | [0' 43" 00] |
| 14 | | 主人公の足下<br>水が染みてくる | | |
| | | | | [0' 45" 75] |
| 15 | | 分断されたアイギス | | |

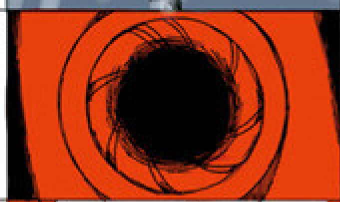
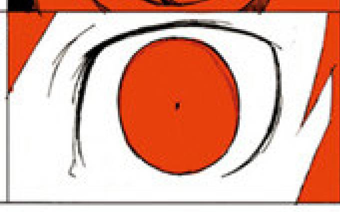
page- 11 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| |  | 置き換えてさらに分断されたアイギス | | |
| |  | 分断アイギス | | [0' 47" 00] |
| 16 |  | 壁に掛かる赤い蛍光灯<br>部屋は青。<br>アイギス左にゆっくり SL<br>蛍光灯はゆっくり右に SL | | [0' 48" 00] |
| 17 |  | デザイン化された部屋の中<br>部屋が回りながら進む | | |
| |  | 曲に合わせて<br>丸デザインパカパカする | | |

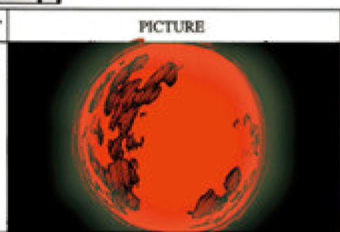
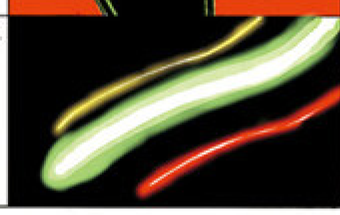
page- 12 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| |  | さらに進むと<br>大きい主人公に寄っていく | | |
| |  | 手前の壁が画面をよぎると<br>一瞬ペルソナになって OUT | | [0' 52' 00] |
| |  | 奥に並ぶ5人に寄る<br>（真田、みつる、ゆかり<br>風花、順平）<br>それぞれ召喚機を頭に当てている | | |
| |  | 曲に合わせて<br>一人ずつ黒シルエットになっていく<br>ラストゆかり | | |
| |  | ゆかりが引き金を<br>引くと同時に画面真っ暗に | | [0' 55" 00] |

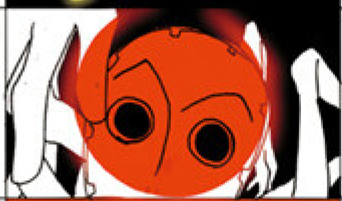
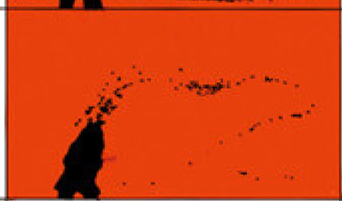
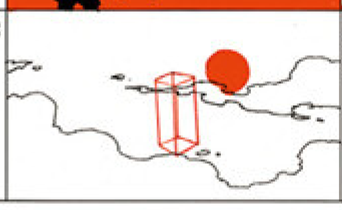
page- 13 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| 18 |  | ふっと明るくなると<br>天井が十字に割れて<br>そこから光がそそいでいる<br>下には召喚機を頭に当てた主人公<br>手前には時刻<br>100 分の一秒は下の位が<br>すごい勢いで動いている | | |
| |  | 光が強くなり | | |
| |  | 時刻が0時になる<br>一瞬止まる | | [0' 57" 00] |
| 19 |  | 兼用 | | |
| 20 |  | 主人公の目 | | |

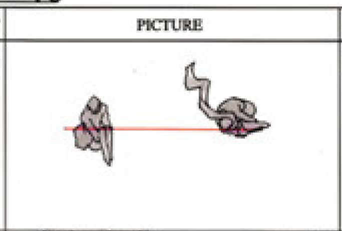
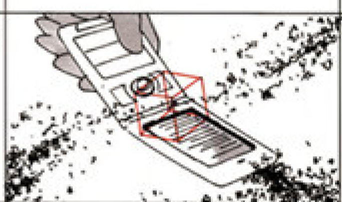
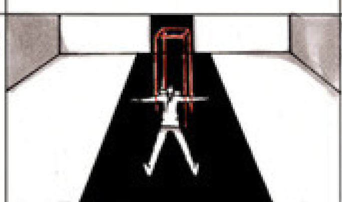
page- 14 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| 21 |  | 月（兼用） | | |
| 22 |  | 頭に召喚機を当てている主人公<br>シルエット | | [0' 58" 00] |
| |  | ダン！と撃つ<br>止め | | |
| 23 |  | 絵素材流用 | | |
| 24 |  | 光の軌跡（デジタル処理） | | |

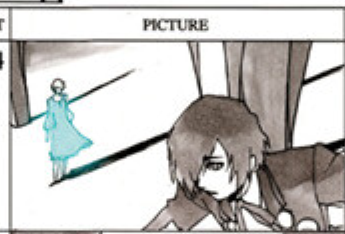
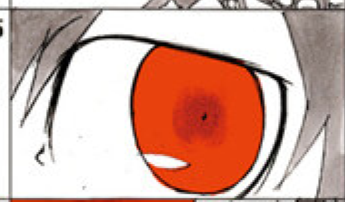
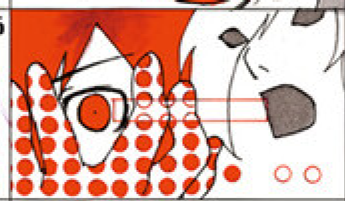
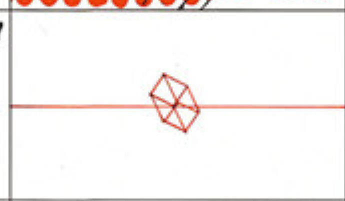
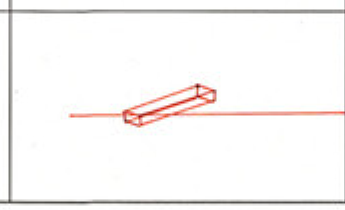
page- 15 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| 25 |  | 光の軌跡（デジタル処理） | | |
| 26 |  | 一瞬ボスシャドウ（兼用止め） | | [0' 59" 50] |
| 27 |  | 分解されていく主人公<br>よく見ると数字や文字に | | |
| |  | 崩れていく | | [1' 03" 00] |
| 28 |  | 赤い月<br>超低速度撮影で<br>勢いよく流れる雲<br>手前に立方体が回る | | [1' 09" 00] |

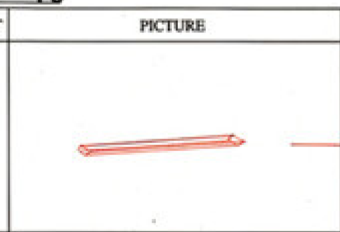
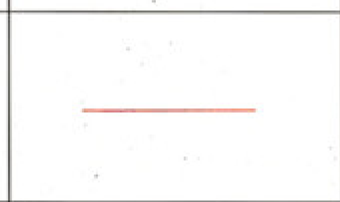
page- 16 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| 29 |  | ひざを抱えて回る主人公と綾時 | | [1' 14" 00] |
| 30 |  | 携帯から飛び出る数字と文字 | | [1' 16" 00] |
| 31 | Memento mori | テキスト | | [1' 16" 50] |
| 32 |  | 部屋の中の黒いプールに横たわる<br>陵月<br>そこから立方体が延びてくる | | [1' 18" 00] |
| 33 |  | ドイツ表現主義かデ・キリコ的空間<br>階段を走って登る主人公<br>下には遠くにアイギス | | [1' 21" 00] |

page- 17 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| 34 |  | 寄り<br>走る主人公<br>アイギスワンピース姿（なびき） | | [1' 24" 00] |
| 35 |  | くわっと画面を見る主人公 | | |
| 36 |  | 草間彌生みたいなドット<br>ペルソナのイメージがだぶる（素材兼用） | | [1' 25" 00] |
| 37 |  | 回る立方体 | | |
| |  | 変形していき<br>つぶれて延びていく | | |

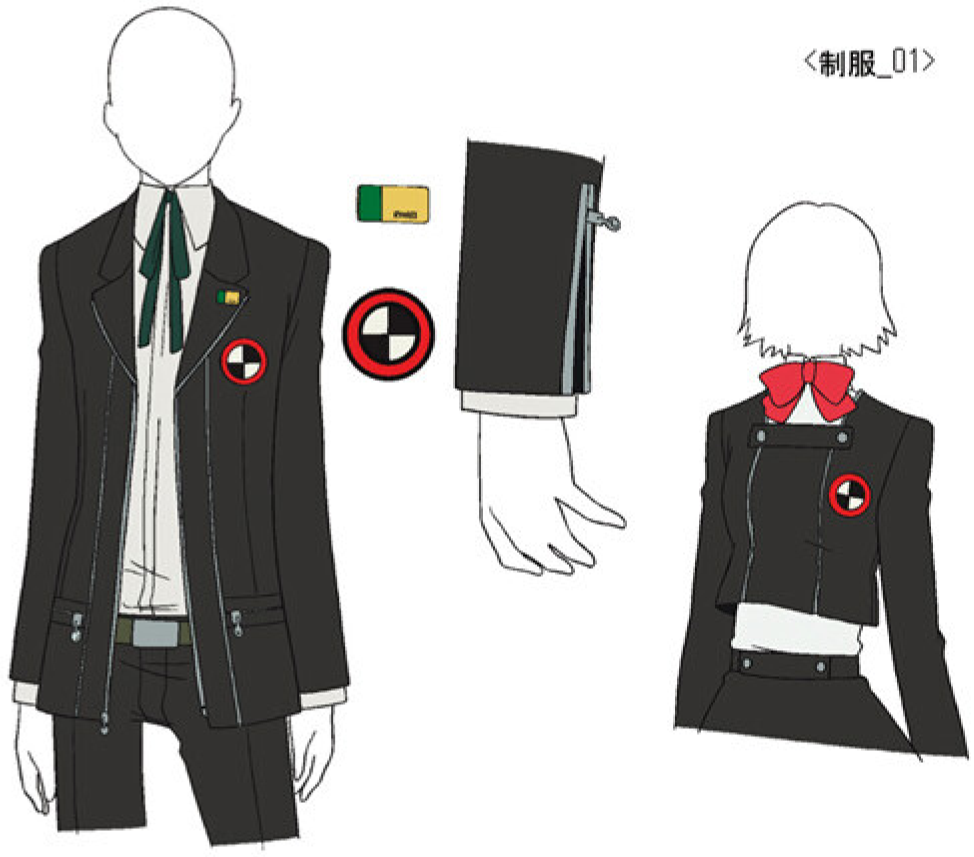
page- 18 Point Pictures

| CUT | PICTURE | CONTENTS | DIALOGUE | TIME |
|---|---|---|---|---|
| |  | グニッと延びて<br>つぶれて | | |
| |  | 線になり | | |
| |  | 消えていく | | |
| | | | | [1' 30" 00] |
| | | | | |

# アニメ用彩色設定
## COLOR CHART

ここには、主なキャラクターのイベントアニメ用の彩色設定を掲載する。制服の色、各キャラクターの髪、肌、目、小物に至るまで、すべての彩色が確認できるようになっている。




【月光館学園制服】
*the art works of persona3*



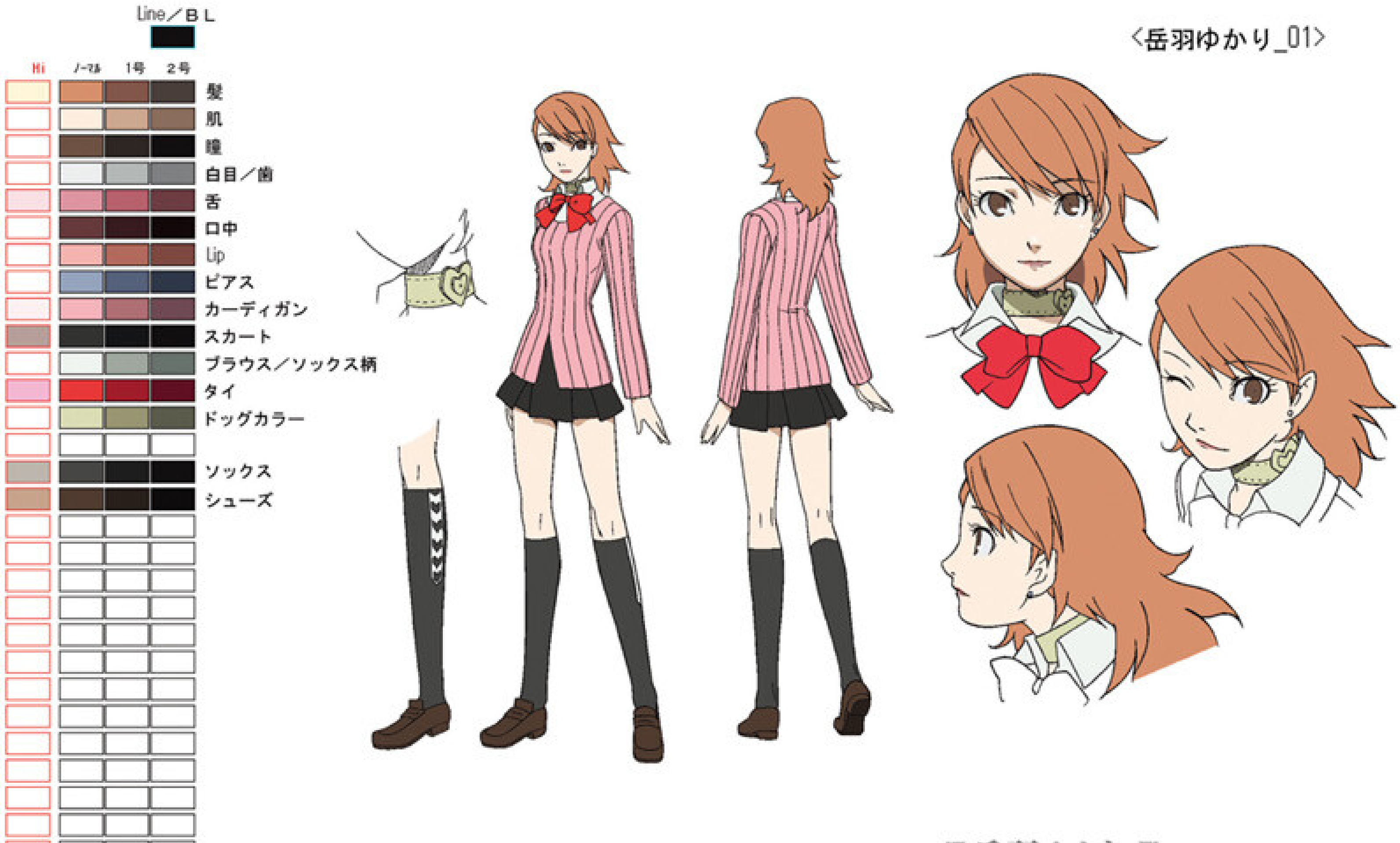




【召喚器ホルスター】
*the art works of persona3*



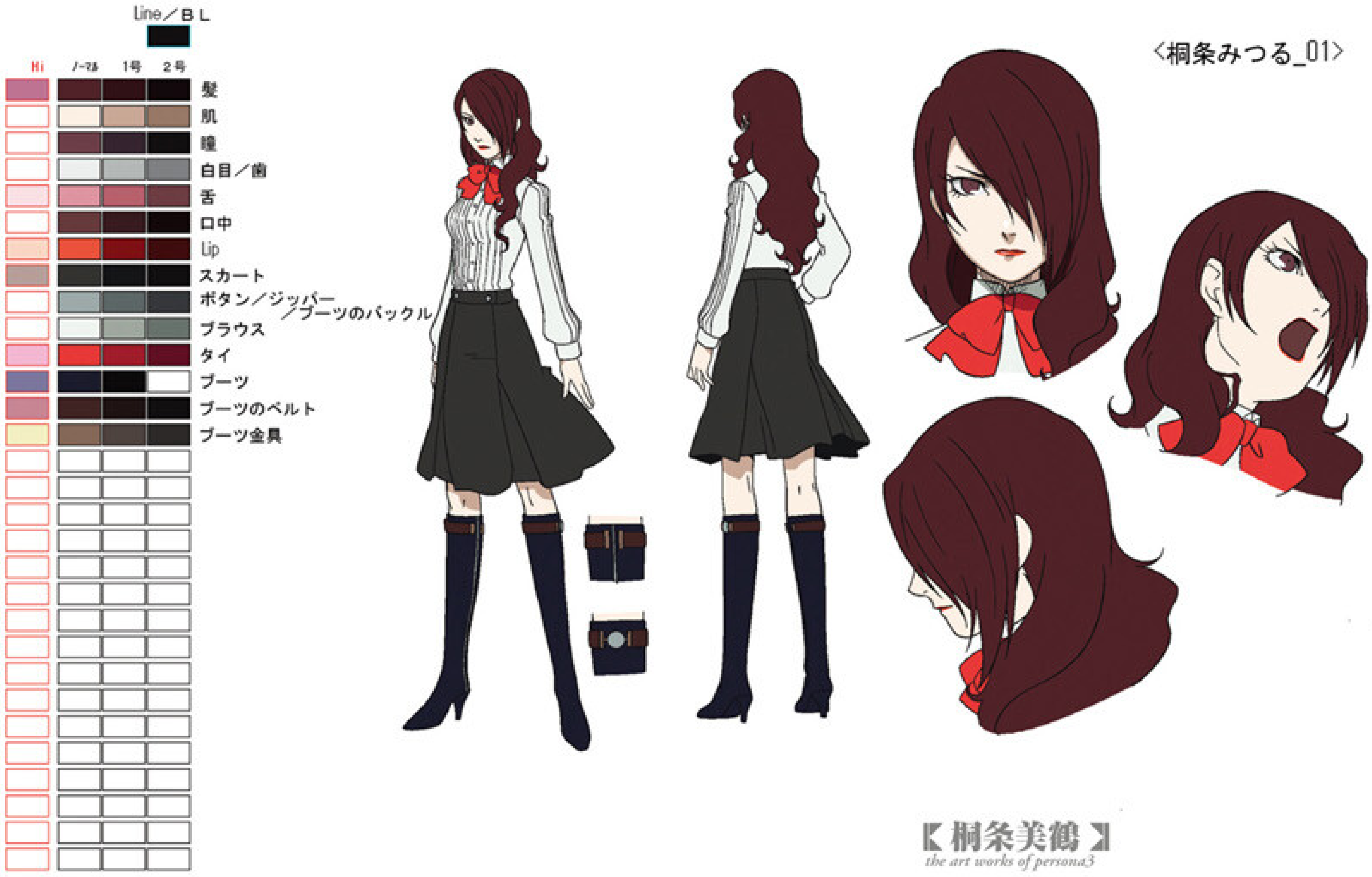

【主人公】
*the art works of persona3*




【岳羽ゆかり】
*the art works of persona3*



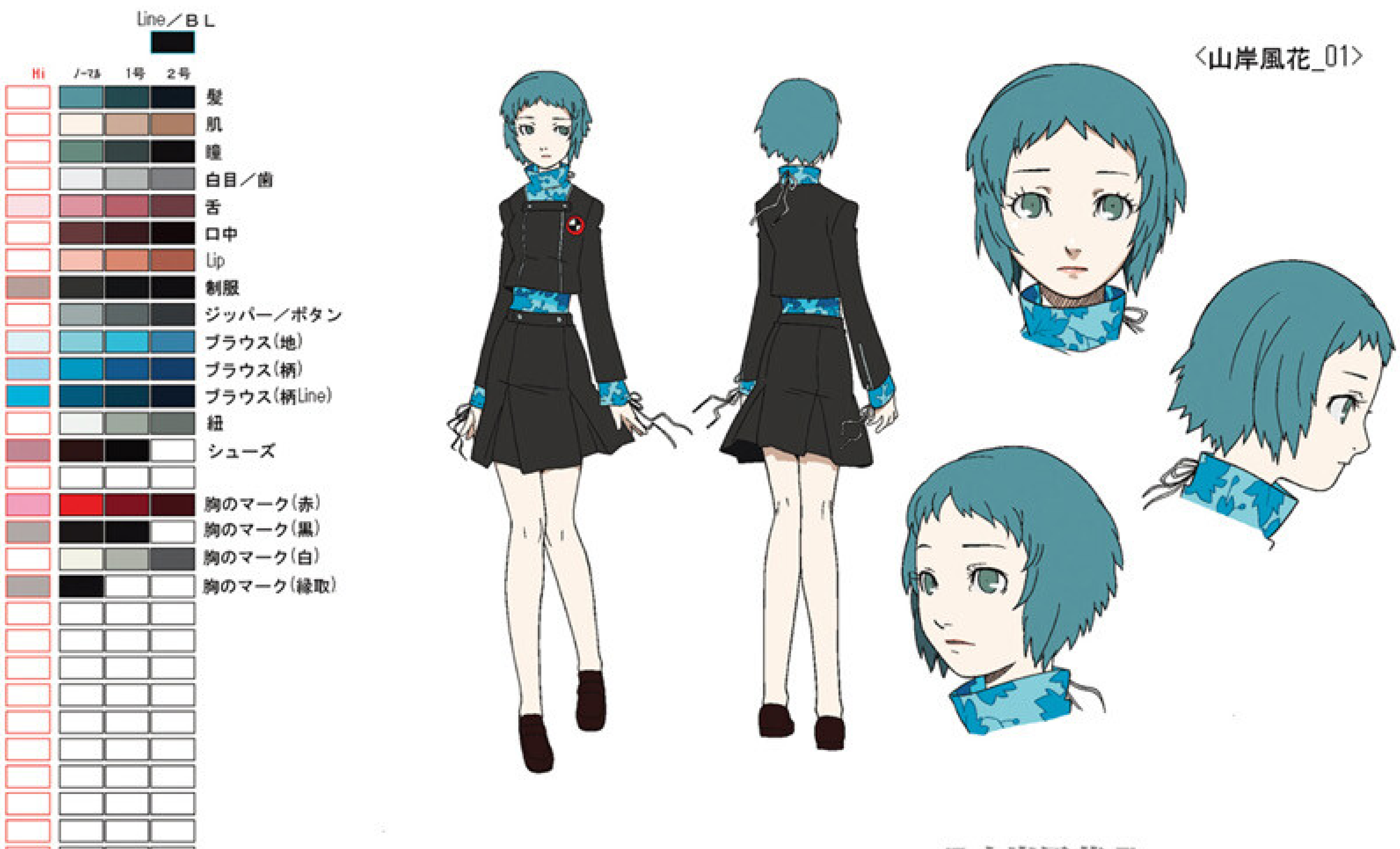

【伊織順平】
*the art works of persona3*



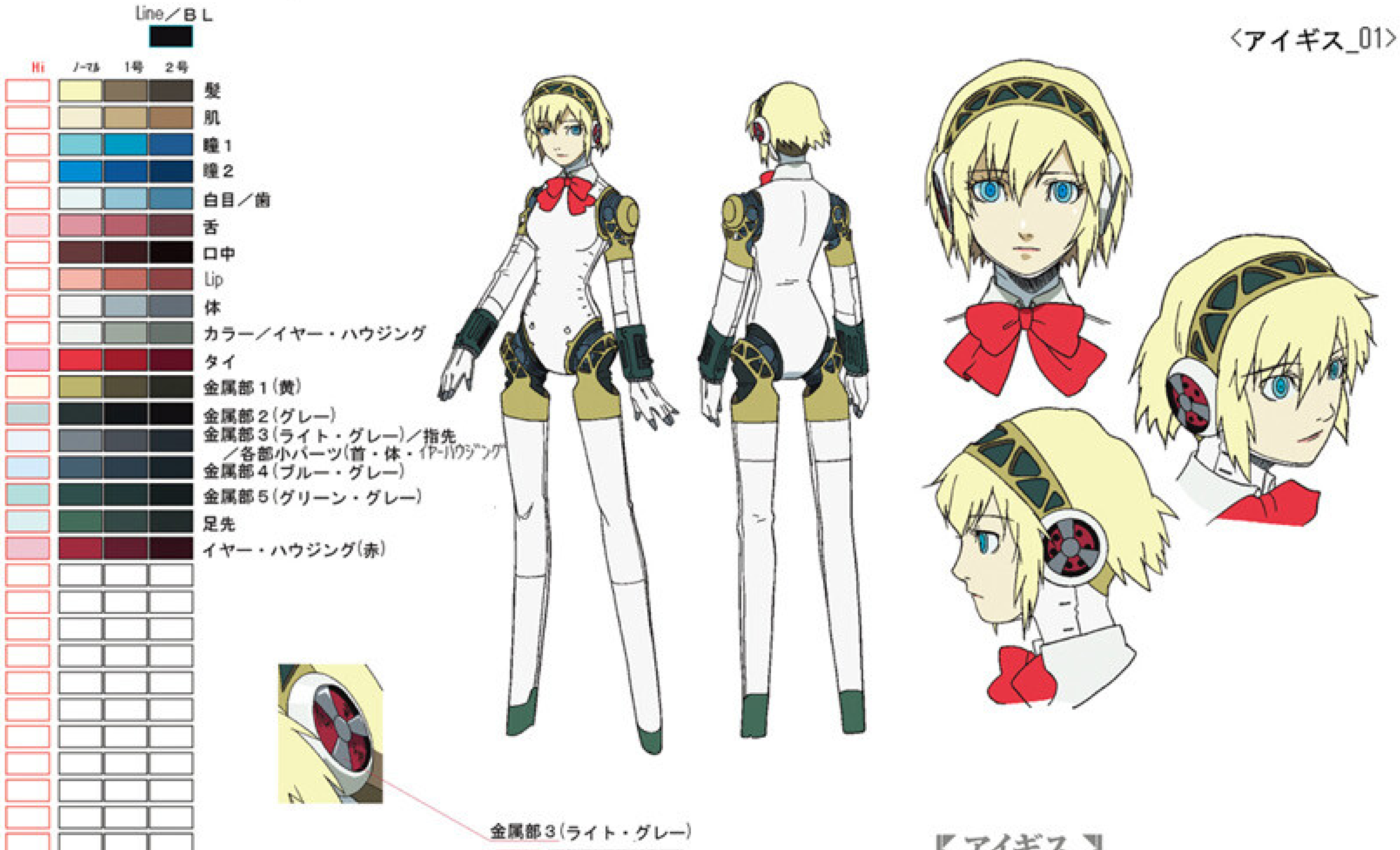

【桐条美鶴】
*the art works of persona3*



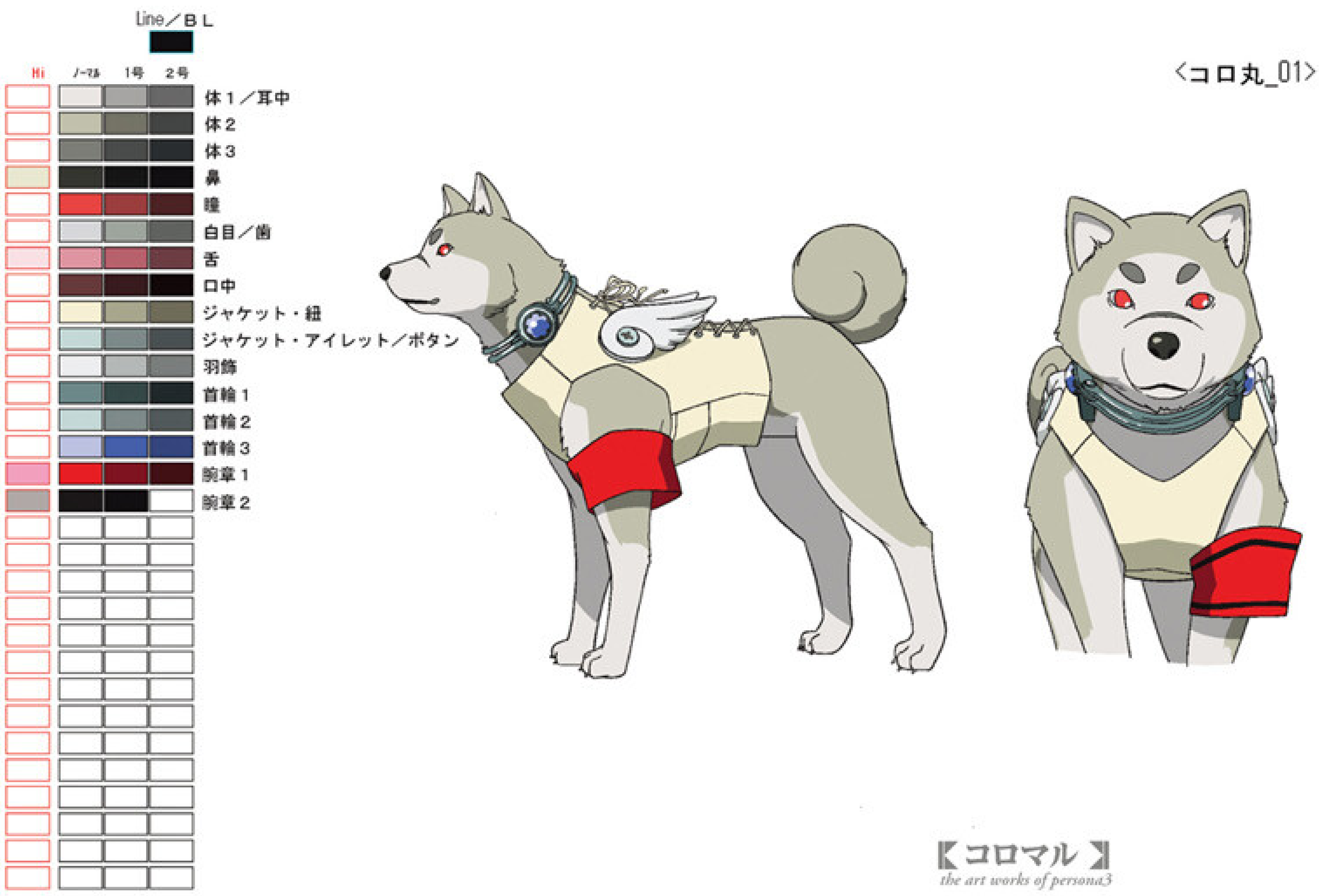

【真田明彦】
*the art works of persona3*



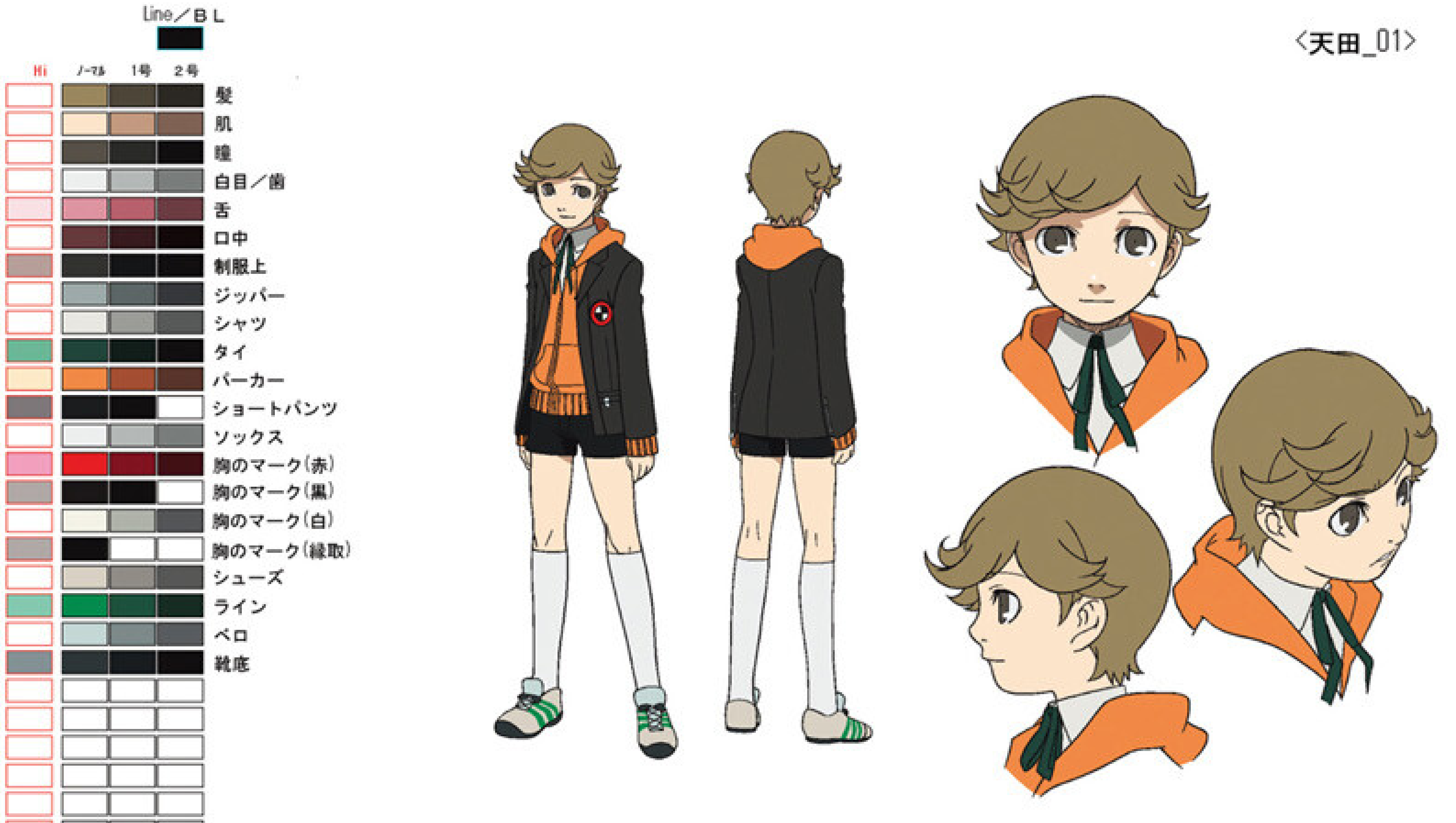

【山岸風花】
*the art works of persona3*




【アイギス】
*the art works of persona3*



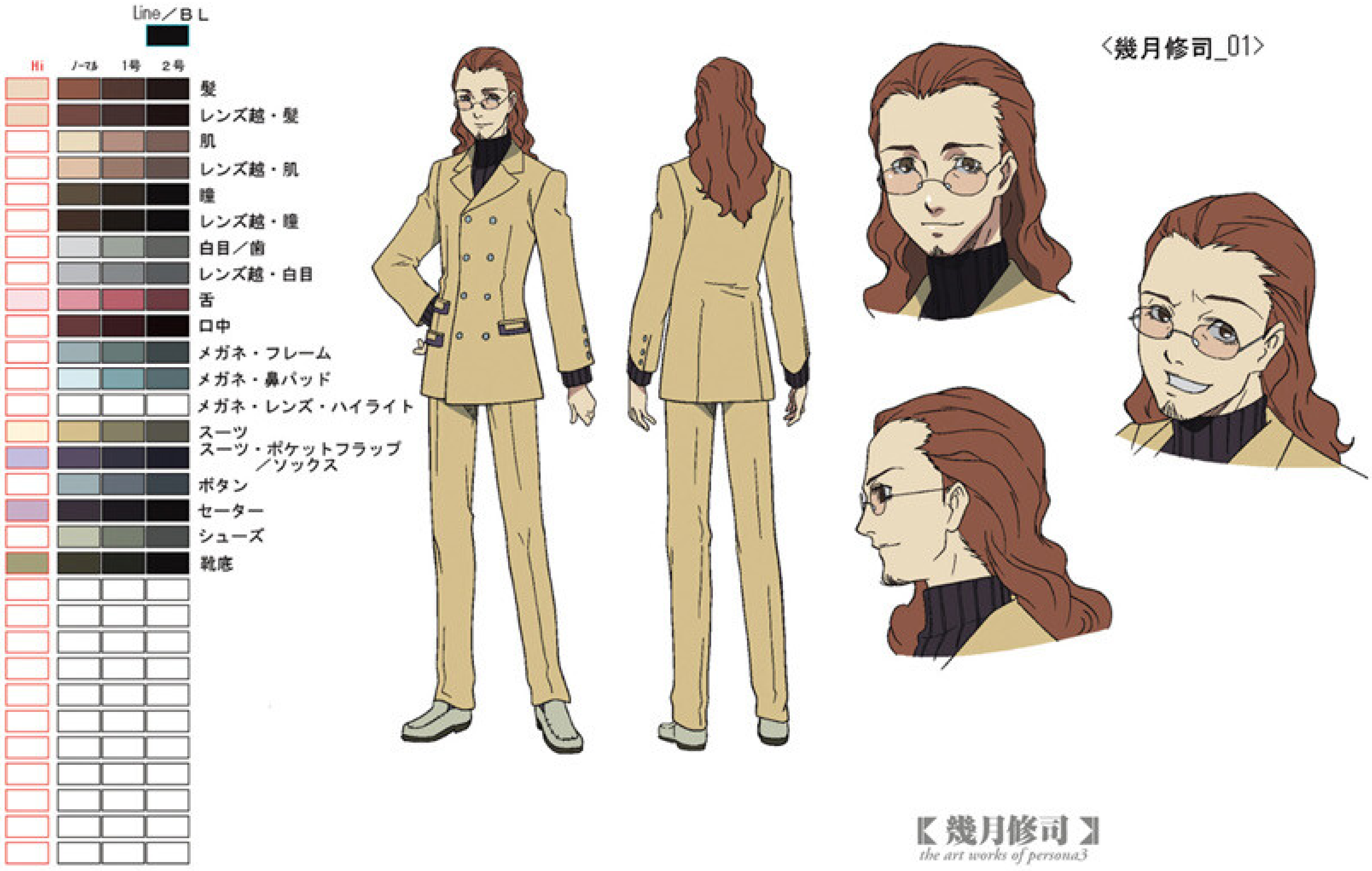

【コロマル】
*the art works of persona3*



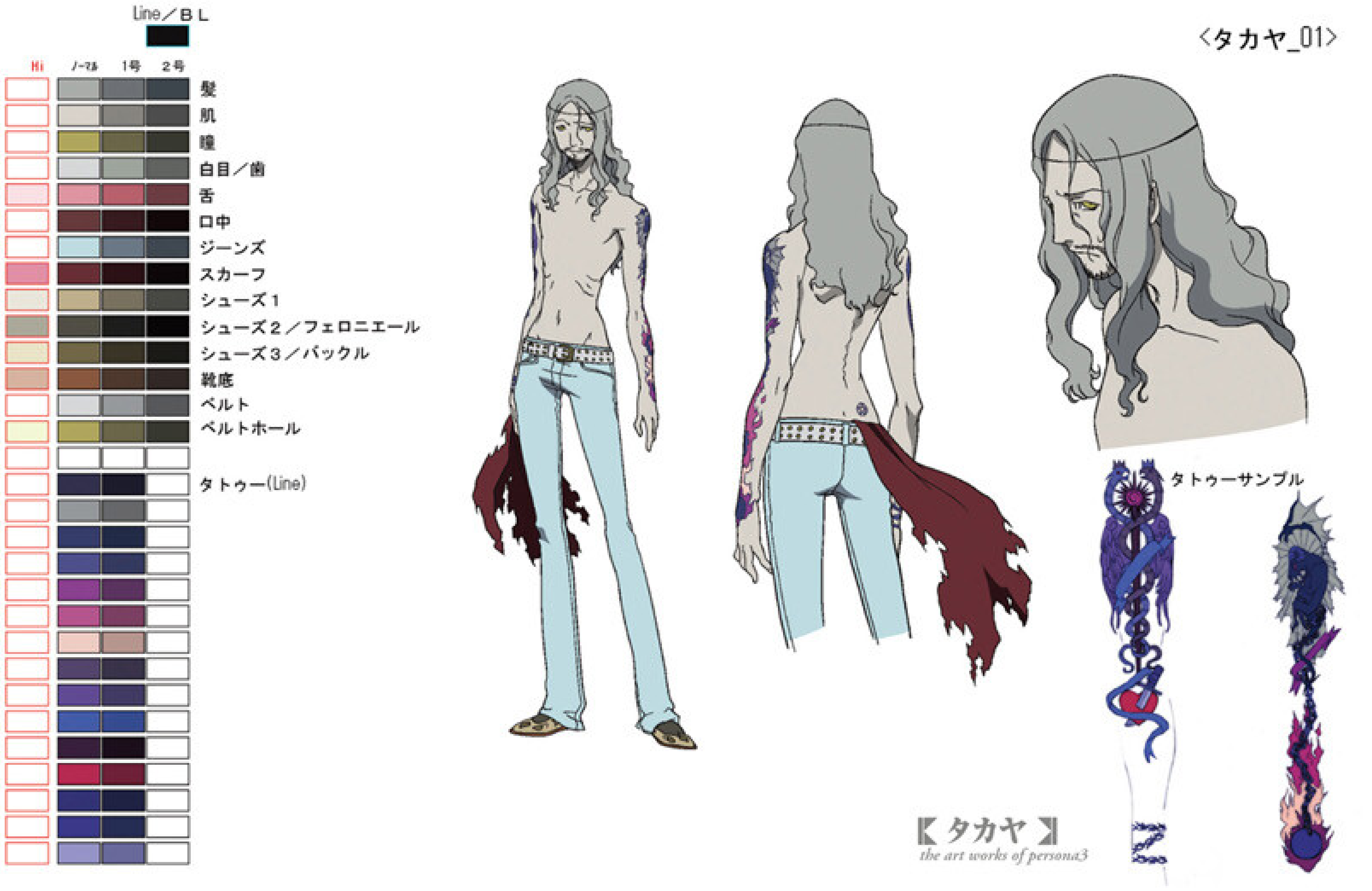

【 天田乾 】
*the art works of persona3*



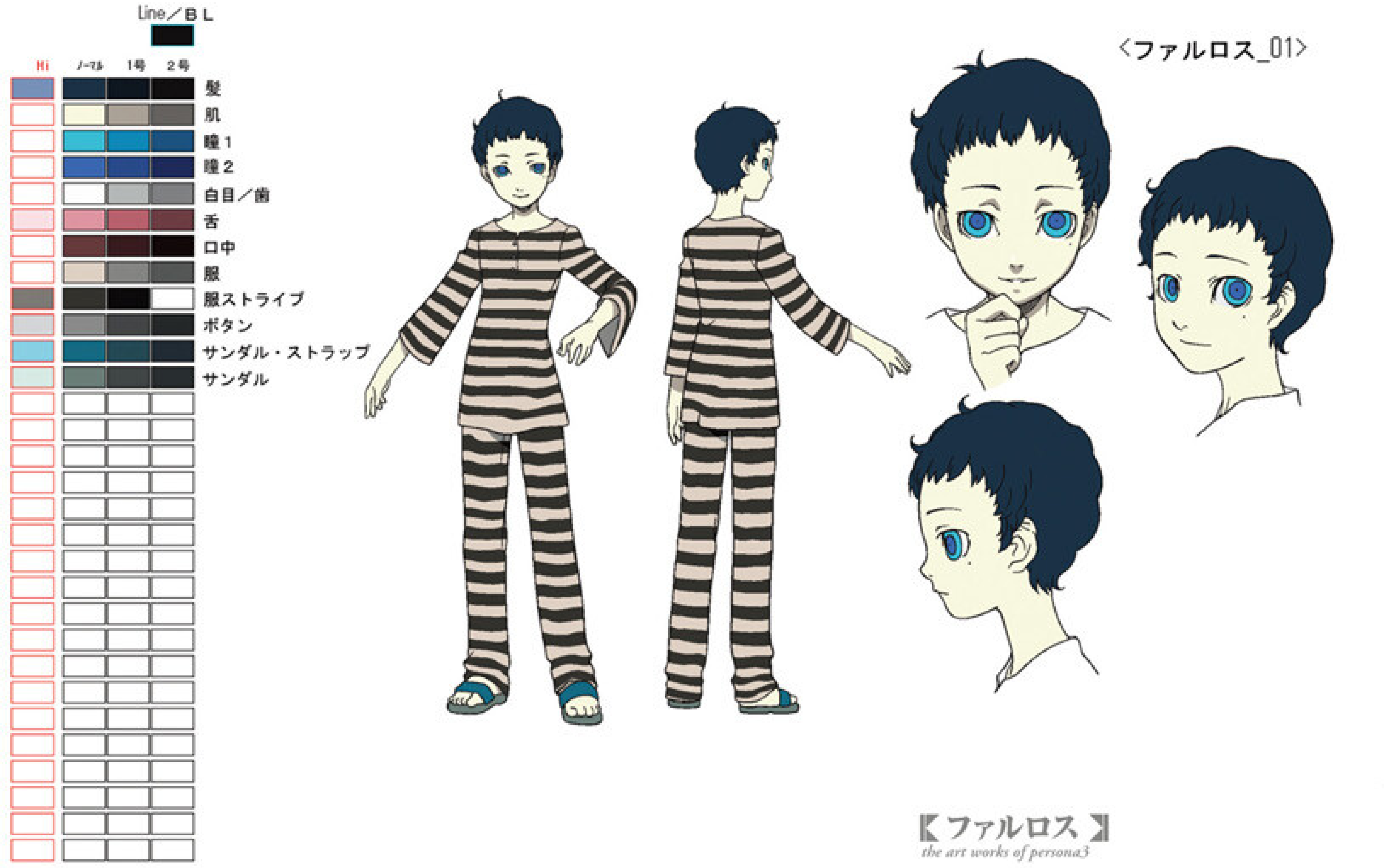

【 荒垣真次郎 】
*the art works of persona3*




《幾月修司》
*the art works of persona3*




《タカヤ》
*the art works of persona3*



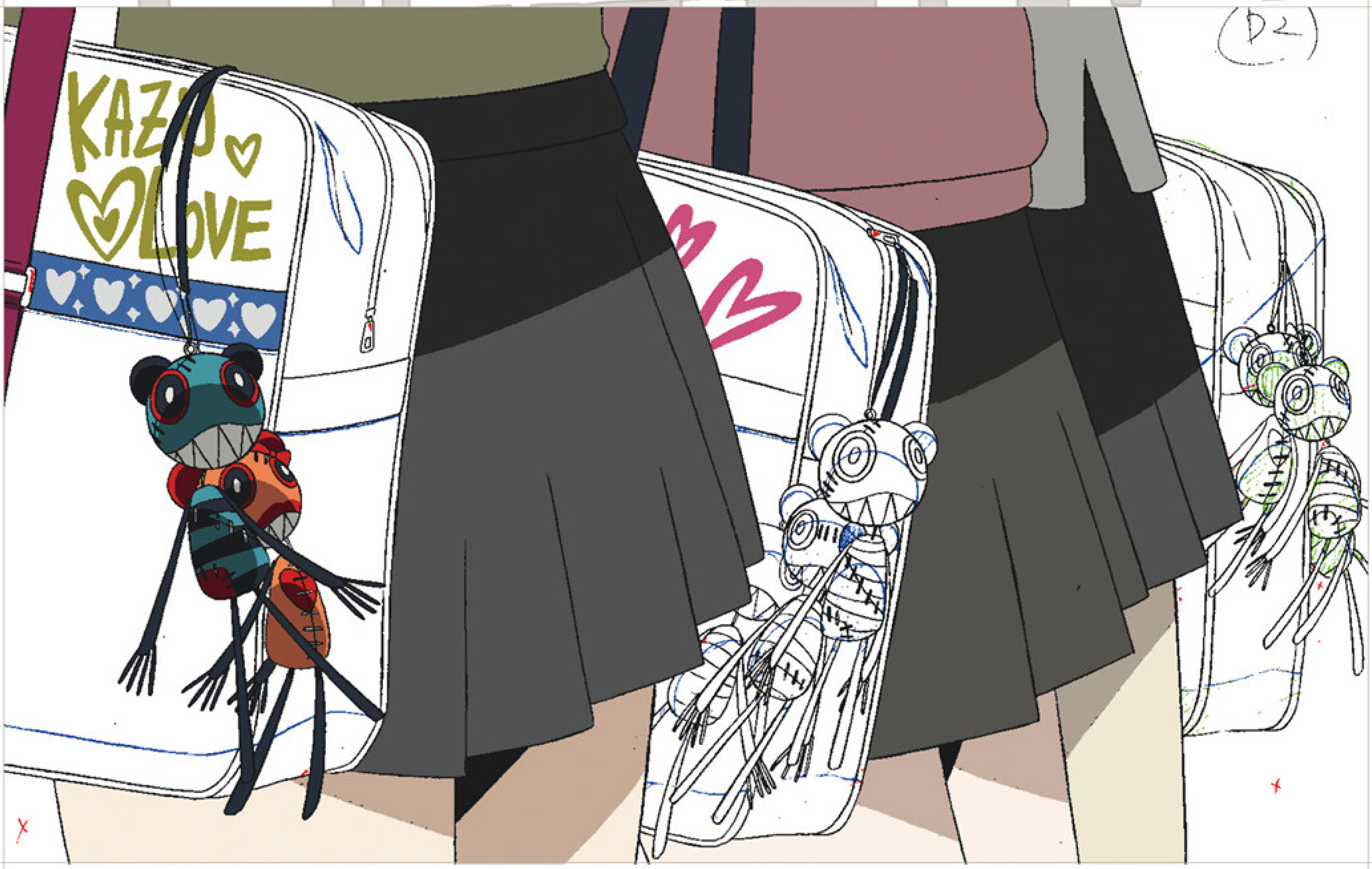

【ファルロス】
*the art works of persona3*




【望月綾時】
*the art works of persona3*

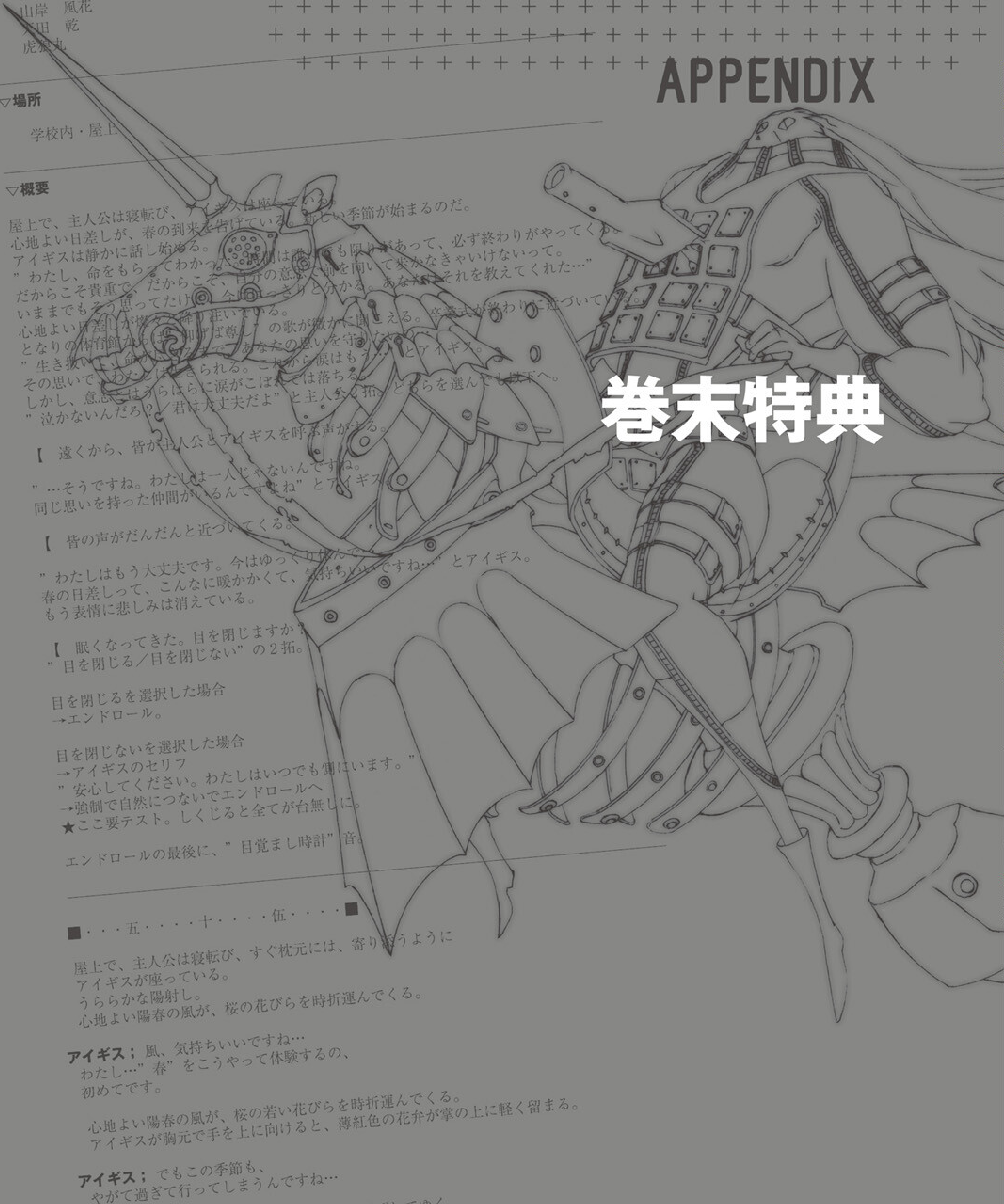
# P3

# PERSONA3



# PERSONA3

## APPENDIX



# 巻末特典

# PERSONA3 Creators Long Interview about Death and Tie

●制作者ロングインタビュー

『ペルソナ』シリーズの新しい地平を切り拓いたクリエイターは、逃れ得ぬ死をいかに見つめ、何を想い、何を願うのか。赤裸々な言葉の狭間から立ち昇る朧な影を感じ取ってほしい。



◎プロデューサー&ディレクター
**橋野桂**



◎キャラクターデザイン&アートディレクション
**副島成記**

## メメント・モリ（死を想え）

**——いきなりですが、勝利を否定された最後の戦いの意味は？**

**橋野桂（以下、橋野）**:「ラストバトルでの勝利はどのような意味を持つのか？」ですか。絶対に勝てないニュクスすなわち死との戦いというのは、プレイヤーが契約をもとに入れられた『ペルソナ3』という装置の中で、絶対に逃れられない死に挑戦してみる、ということです。誤解を恐れずに言うと、バンジージャンプなんです。ゲームの冒頭で足を縛られて、跳んでみる。ゲームでは、この主人公が死んだことをはっきりとは言っていないのだけれども、彼の物語は完全に終わってしまっている。でも、プレイヤーは死んでいない。つまり、ゲームを装置として、いつかは死んでしまうということを体験してみてください、ということなんです。そうした、死の疑似体験を経て、現実の中で死について、生について考えてみてほしい。俺たちも、家族を失ったこともあるし、そういうことを体験したこともあるけれど、まだ30歳を過ぎたくらいですし、死とか生について説教なんかできない、と思っています。

**——コミュニティキャラクター(以下、コミュキャラクター）である余命いくばくもない青年の書く物語は、ゲームに込められた、生と死に対する作り手のメッセージなんでしょうか？**

**橋野**：彼の書く物語は、彼自身の生に対する価値観であって、あの価値観がゲーム全体を貫いているわけではない。以前、ある雑誌で、いろいろな人がどのように死にたいかということについて語るという特集があったのだけれど、皆バラバラでした。でも、好きな人、家族に見守られて死にたい、というのが多かったかな。

**——その、誰かに看取られたいという気持ちは、どうして生まれるのでしょう？**

**橋野**：一般論として、単純に恐いからでしょう。ひとりで去ってしまうことが。たとえば、臨終の間に僕がいたとしたら、それは寂しいですよね。皆そこにいて、僕は先に逝くわけですから。これは、寂しい。いちばん最初に飲み会から帰らなきゃいけない、みたいな。

**——終わっちゃうのか、これで。**

**橋野**：そうそう。なおかつ、「どうだった？　あのあと」って聞けないわけですから。そういう意味で、未知なるものへの恐さっていうのは、今に始まったことじゃなくて、ずっとあることですよね。そう考えると、やっぱり、自分とちゃんと関係ができていて、看取ってくれる相手の中に自分がちゃんと生きている感覚……ゲームだとコミュニティ（以下、コミュ）とか絆とか言ってるんですけど……僕が死んでも、僕が生きた証とか価値が、想いや愛やあるいは思想だとかが根づいている。それを前提に看取られたら、ま、死んだとしてもいいか、と……。

**——消えちゃうわけじゃない？**

**橋野**：消えちゃうわけじゃない。喪失感というものが薄れるような気がする。……わからないけれど。僕も含めて、宗教を持たない人たちは、死によってすべてを失ってしまう。死は、単純にして完全な喪失。そういうのを感じている人ほど、それを超越した、人同士の愛に包まれて生を終えたいと思うんじゃないかな。ま、あと5年とか10年したら、また全然違う考えに変わると思うんですけど。ははは。だから、生と死に関しては語れない、その資格がない、という気がしている。でも、ひとつ言えるのは、そういう日が来るということをまったく考えない人たちに、そういう日は必ず来るんだよ、ということを教えられる年代ではある、と。

**——副島さんはどうですか？**

**副島成記（以下、副島）**：そうですね。ゲームとしては、メインのシナリオでは死の疑似体験をしたりしますし、コミュキャラクターもパーティキャラクターもいろいろ言いますけど、あまり共通してないと思うんですよね。死とはこういうものですよとか、生きるとはこういうことですよとか。『ペルソナ3』で語られるのは、ひとつの思想というか、誰かひとりの書き手の思想ではないんです。キャラクターそれぞれ、こういう考え方もあるし、ああいう考え方もあるというような、そういう考え方がたくさん書いてあるだけなんです。それは、現実でもそうですよね。だから、『ペルソナ3』をプレイして、いろいろなセリフを聞いて、疑似体験してみて、それから自分の周りにいる人や自分を振り返ってみて、さてどう考えてみたらいいかな、というきっかけを提供するものにとどめてあります。それと、さっきの看取られるという話ですが、自分は、看取られたいとはあまり思っていなくて、いちばん最後に死にたいと思ってます。

**——皆を看取ってから、ですか？**

**副島**：皆を看取ってから死にたい。

**橋野**：そうなの？

**副島**：残る人が、すごいかわいそう。もちろん、愛されてるのが前提ですけど。

**橋野**：それさ、死にかけたことがないからだよ。

**副島**：死にかけたこと、あるんですか？

**橋野**：自分は、4～5年前に麻疹（はしか）にかかって、40度以上の熱が続いて、裏では家族が呼ばれて……という状況で、そばにはずっと奥さんがついていてくれて。熱がすごいので、痛みとかあんまり感じないんですよ。で、死ぬときって、こんな感じかなって。奥さんがそばにいてくれるだけで、あ、これで死んでも別にいいか、って。

**——覚悟ができた感じですか？**

**橋野**：覚悟っていうか、まさか麻疹で死んでしまうとは思ってなかったけれど。老人になったとき、こういう環境で死ぬのも、別にいいか、ありか、と。ものすごい自分本位だけどね。

副島：自分は、階段から落ちて死にそうになったことがありました。走馬灯というのが何なのかわかったような気がします。

**――先ほど、死について語れない、という年齢の話が出ましたが、おそらくいろいろな年代で死についての考え方や感じ方は変化すると思います。このキャラクターの年代のころは、どうでしたか？**

橋野：いつか自分が死ぬということは、誰だってわかってると思う。

**――理屈としては。**

橋野：以前、小学生が死という概念を教育されていない、ということを特集したテレビ番組で、先生が小学校四年くらいの生徒に「死んだら生き返ると思う人」って言ったら、半数くらいの生徒が手を上げていた。そのくらい、すごく小さいころというのは、死を夢にも思わない。でも、中学生や高校生になると、周囲で他界される方とか、そういう経験もしてくる。でも、それをリアルに自分に当てはめて、自分には、あとどれぐらいの時間が残されているのか、という考えには、なかなか至らない。その年代の死は、偶発的なもの、事故のようなものとして受け止めてしまう……。そんな感覚があるような気がする。実際のところ、30歳過ぎてても、意外とのん気にしてる人だって多いんじゃないですか。

副島：自分が死についていちばん恐さを感じていたのは、小学校六年生のころ。死んじゃったらいなくなっちゃうんでしょ、ということを突き詰めて考えてた。当時はものすごく恐かったんですよ。でも中学生や高校生くらいになってくると、逆に恐くなくなった。なんでだろうと今振り返ると、小学生のころって、今というときが永遠に続く気がしていたし、時間が経ってる気がしなかったんですよね。

**――夏休みなんて、一生終わらない気がしてましたよね。**

副島：そう。同じ日が永遠に続くと思っていて。でも、どこかで、その永遠に続く日に終わりがきてしまうと考えると、恐くてしょうがない。中学高校になるとテンポよく、3年で卒業だとか。でもまだ、10代だし、今後社会人になって定年になって、なんて遠い先の話。自分の生活の変化を感じると、逆に、時間の流れがあって、まだ先は長いやって思えるんですよね。自分は、今32歳なんですけど、この年齢になると先が見えてくるというか、平均寿命から計算してしまう。あと何年くらいなのかな、と。昔ほど無意味に恐がったりはしないんですけど、計算できちゃうと、意識はしますよね。

**――今まで、自分の死についてお話いただきましたが、周囲の友達の死についてはいかがですか？　失うことに対する……。**

橋野：残された者ができるのは、死に逝く者を認めてあげることなんじゃないでしょうか。その人はどう生きて、どう死にたかったのか。今はどういう状況なのか。それを自分の身に置き替えたときに、悲しむべきものなのか、幸せだったのかどうか。それを自分なりの価値観で考えてあげること、だと思います。だから、荒垣やチドリというキャラクターを、無念な感覚で、報われないような死に方には描いていない。「これでよかった。これで俺の人生をまっとうできた」そういう感覚で、先に逝く。そして、残された者が、それを受け継いでいく、という感じにしたんです。でも、ユーザーからは、「何をしとるのか!?」という意見もあった。

副島：それは、プレイヤーキャラクターが途中でいなくなっちゃうからじゃないですか？

**――せっかく育てたのに。**

橋野：ま、こちらで意図したとおりには伝わらないというか、ゲーム進行としては、そこをどうやってユーザーにうまく歩み寄れるか、ですね。

**――プレイヤーキャラクターの喪失というのは、それを育てた時間、そのキャラクターにコミットした時間というものを失うことに対する喪失感がありますよね。作り手の方がおられるので、その人たちに怒りの矛先が向くのでしょうけど。現実だったら、その喪失感に対する、どこにも向けられない怒りを抱えて生きていくしかない。そういう意味では、死という喪失を体感しているのかもしれないですね。**

橋野：うーん。そういった喪失感をすでに現実に体験しているユーザーにとってみれば、それは楽しい体験ではないし、新しい体験でもない。……そこなんでしょうね、難しいところは。知っている人にとってはうっとうしい話だと思うんです。そういうことは。でも、二十歳くらいの若い人たちは、たとえば、大事な人を失ってしまったという経験が俺らよりは少ないと思うので、何か感じてくれるところがあれば、と思ったんですけど。はたしてどうだったのか。それは、まだわからないです。

## 心の絆とコミュニティシステム

**――今回、絆をここまでフィーチャーしようと思ったのは、どうしてですか？　もちろん、看取る、看取られるということもあり、死を考えると、絆に思い至るわけですが……。**

橋野：まず、ペルソナというものを、現在の目で見たときに、どう扱えばいいのかを考えたんです。そして、今回は、心理学用語のペルソナという本来の意味に立ち返りたいと思った。今、俺は、対インタビュアーペルソナを出しているわけです。まあ、大体同じなんですけどね。

**――ははは。**

橋野：つねに、同じペルソナなんですけど。こういうペルソナの力をコントロールできているのが大人だとしたら、ジュヴナイルの、いわゆる自分の生き方のスタイルが確立できていない世代の人は、いかにたくさんのペルソナを持って、いかに多くの人と交わりを持ちながら、さまざまなことを吸収して、自分なりの価値観を築いていくのか、ということに苦悩する。そういうリアルな意味でのペルソナにしよう、それによってリアルなものになるだろう、と考えたわけです。コミュニケーションする際に、そのコミュニティキャラクターたちに対してのペルソナというものを持っているはず。たとえば、夫婦コミュニティに対しての……。



**――夫としてのペルソナだったり。**

橋野：そう。仕事場での先輩としてのペルソナだったり。そういうのを、システムとしてそのまま表現してみた。

**――いろんな人との間に作るのがペルソナだとすると、主人公は確かにいろいろなペルソナをつけ替えることができますね。ですが、そうすると主人公以外は、随分と不器用な連中ということでしょうか。**

橋野：ああ、そこですね。うん。主人公すなわちプレイヤーが持っているコミュニティは、プレイヤーが管理すべきです。ただ、仲間っていうのは、あくまでも他人であるということを一貫させたかったんです。だから、仲間は仲間で、武器屋で武器を買っているだろうし、主人公の知らないところで、彼らは彼ら自身のコミュニティを作っているだろうし。

**――そうか。自分と一緒にいるときはいつも同じペルソナだけど、別の人といるときは、別のペルソナを出しているかもしれない。**

橋野：そう。そういうことです。

副島：そうなんだ!?

橋野：そうだよ。別に、不器用な連中として描いているわけじゃない。システムで切り替えられないということからすると、そういう不器用な、という誤解をされちゃうかもしれないけど……どっちかというと、本当は、切り替えられるようにしたかった。でも、他人のペルソナを勝手にいじるのは……。

**――よくない。**

橋野：そう。そういうのは、どうかな、と思ったんです。今までのRPGは、極端なことを言えば仲間のパンツまで着替えさせるようなことまでやってるわけですよね。でも、主人公＝プレ



イヤーという等身大の感覚を作っていくゲームなので、それはちょっとやだな、と。
**副島**：自分と他人の区別というのが大切だと思ったんです。コミュでの他者との絆もありますし、AIとかの技術も踏まえて、本当は完全に自立行動させたかったんですけど、まあ武器なり防具なりを渡すというのがいいバランスかな、と。
**橋野**：システムだけを見れば、確かに、ユーザーさんからも「使いにくいよ」という声もあったんですけど、そこは全然後悔していなくて、あれは一本筋が通せたかな、と。
**――確かに、味がありましたよね。「先輩、そうじゃないッス」とか思いながらやる。あれは、楽しかったですね。**
**橋野**：仲良くても、目的を達成すると、ぱっと散っていく。すごく盛り上がった飲み会でも、帰りなると、パッと散る。時間によって形成されるコミュも違うし。あの他人同士が集まっている感じを出したかった。ダンジョン入るときは皆いるけど、ダンジョンが終わればみんなバラバラになっちゃう。そしてひとりになる。ひとりになると他のコミュから連絡がくる。そういう日常感を出したかった。あまり突っ込んでは作れなかったけれど、そういう感じを出したかった。
**――それは感じました。仲間であっても、他人は他人、という感じはすごくありました。**
**橋野**：それなら、よかったです。やりにくいシステムだとは思ったんですけどね。
**――コミュがシステムに入り込むことで、コミュニティコンプリートなど、人間関係を手玉に取るというようなプレイスタイルもあると思うのですが、そのあたりは、どうお考えですか？**
**橋野**：「絆と言いつつ、他人を利用してるんじゃないか？」という。そこは、何というか、僕がそうなのかも。ははは。いや、大人になると、そういうのは、なくはない。なくはないんだけど、本来、その人に近付いた目的とか、コミュを持った目的は達成したのに、その後もずっとつき合い続けることってあるじゃないですか。そういう感覚が出せればいいなと思ったんですよ。人づき合いに疲れたときは、打算的になってもいいのかな、と。「友達できないんだよね、友達いないし」って言って、ひとりで居るよりも、人に興味がないときは、自分が将来どういう風に進んでいくかの情報を得るための友達を打算的に作ってもいいんじゃないか。打算的に作った結果、そいつからもう情報を得られなくなっても、気が合う、話してて気持ちがいい、だからつき合い続けることってあるわけで。それは、すごく、人間的な関わりだと思う。
**――きっかけは打算でも、本当に仲良くなることってありますね。**
**橋野**：そうそう。身近に若い奴がいて、「友達できないんだ」なんて言ってたんだけど、別にいいじゃん、って。無理に作らなくていい、という意味じゃなくて、きっかけは、別にいいじゃん、って。とにかく、顔だけは出すようにしないと、狭まっちゃうっていうか。今は、そうした狭まった感じが、容認されているような気がしますよね。昔は、ひとりで居ることが寂しいっていうか……そういうのなかった？
**副島**：今よりも？
**橋野**：今はさ、ひとりで家でネットしてても、スタイルとして確立されているというか。
**――たくさんいますよね。**
**橋野**：そう。ひとりの人が、たくさんいる。自覚してやってるぶんにはいいと思うんです。でも、無自覚に「気に入った奴がいない」って言いながら、ひとりで過ごし続けるというのはどうかな、と思うんです。そういう意味では、コミュとの関わりというのは、ある意味でリアルなのかもしれない。プレイヤーによっては、最後まで打算的にコミュをマスターするために行動する。それも、いい。でも、コンプリートはできないようになってるんだけど。
**――それは、わざと、できないように仕込んだのですか？**
**橋野**：いや、そういうことはあまり気にしなかった。全部のコミュニティをマスターできるかどうかは、どうでもいいっていうか。どっちでもいい。最後に報告聞いて「できませんよ」「いいよ、別に」って話したくらいで。打算的に動いていく中でも、「あいつの話の続きが気になるから、つい会いに行っちゃう」という感想もあったので、それでいいのかなって。
**――副島さんは、どうですか？　リアルでもゲームでも……。**
**副島**：本当に営利目的のみのつき合いであっても……なんというか、自分は悪人のつもりはないので、相手を騙してやろうとか、自分のために利用してやろうとかは思っていないので、できれば自分と相手、両方の得になるようにしたいと思っています。友達でも仕事関係でも基本的にはいっしょのつき合い方をしているつもりです。ゲームのうえでは、そういう利用の仕方をする人がいてもいいとは思うのですけど、ま、できれば共感を持って進めてもらえるといいかな、とは思います。自分は、恋人コミュは、ひとりだけにしました。なんか、イヤなんですよね、ゲームの中だけの話だったとしても。いくら利益のためとはいえ、嫌われるのはいやだし。どうしてもそう思っちゃうんですよね。
**橋野**：俺は全部いったよ。
**――全部！**
**橋野**：いけるものなら全部って。ゲームなんだから、そこは。
**――先ほど、「人間関係に疲れたら、打算でもいいじゃないか」というお話がありましたが、「打算のつき合いに疲れたら、気の置けない本当の仲間の方がいいじゃないか」という考え方もあると思うのですが？　その疲れというのは、求めている人間関係の理想が高すぎるがゆえの疲れなんでしょうか？**
**橋野**：大人は、さすがにそういう疲れはないんでしょうけど、学生時代って、環境ががんがんに変えられるじゃないですか、クラス替えでリセットされるとか、仲良かったのに高校は別とか。そういう環境の中で、友達を作れない人もいるはずなんですよ。きっかけって絶対に必要だと思う。そういうときに、もともと人とコミュニケーションをとること自体の楽しさとか、そういう価値観をもっている人は、自然と人の輪の中に入っていけるんですが、そうじゃない人もたくさんいるはずなんですよね。どうやって仲間に入ればいいのかわからない人にとっては……。
**――難しいでしょうね。**
**橋野**：難しいと思うんですよ。運良く価値観がいっしょだったりとか、気が合う人と出会えればいいんでしょうけど、出会えない人もたくさんいるでしょうし。今、ネットだと出会いやすくなってるじゃないですか。出会えているような気がする。そういう状況の中に、逃げやすいんじゃないかな。その方が簡単だから。簡単だけど、薄い。対面で得られるよりも情報量が少ないですからね。そういう意味では、単なるつながりの数が安心をもたらすみたいなことに陥るのではなく、ネットはあくまでもツールであることを意識した方がいいと思う。もともとコミュニケーション能力が高い人間というのは、そのツールを使いこなせるんですけど、コミュニケーションがうまくない人間は……たとえば、スポーツを始めるときに、まず道具からそろえるじゃないですか？　あれと同じ。
**――道具をそろえただけで、なんだかスポーツをやってる気になる。**
**橋野**：やってる気にだけ、なれる。僕も、道具から入ることも多いですけどね。ああいう危険があるような気がするんですよね。そろえたことでできてる気がする。でも、できてる人からすれば、一発でわかるんですよね。実際に会って話をすれば、「お前やってないだろ」って。ネットって、そういうのが判明しにくいんじゃないかなって。バレにくい。道具だけそろえたってことが、バレにくい。もちろん、別にネットのコミュニケーションが悪いとかではなくて、うまく使えれば



いい。ゲームのコミュの中にもネットのコミュがあって、そこに登場するコミュキャラクターのY子なんかは、うまく使えてるんだと思うんです。
**――会社の仕事もひとつのコミュだと思いますが、おふたりの現在持っておられる現実のコミュにはどんなものがありますか？**
**橋野**：あんまり、ないんですよね。ははは。
**副島**：自分も、相当に狭いです。ははは。
**――そうなんですか。**
**橋野**：だからこそ、作った、というのがあるんですよ。本当に、消滅してしまったコミュとか、たくさんあるんで。高校時代の友達とかも……僕は田舎から出てきてるんで、若いころは田舎に帰るたびに会って話をしたりしたんですけど、それがだんだん会わなくなって、今さら顔出せないな、みたいなものもあるし……。
**――リバースになってるんですね。**
**橋野**：リバースというか、もう消滅ですね。そうやって消滅していったりすると、やっぱり寂しさってあるんですよ。
**――自分の最期を看取ってくれる人が、少なくなってしまいますからね。**
**橋野**：最初は、エンディングを葬式にしようかって話もしてたんですよ。コミュキャラクターが葬式に何人来てくれるかって。
**副島**：コミュに対して、それぞれのペルソナをつけているって話をしましたが、今、そのネットゲームや携帯電話などで広く浅くつき合っている人たちって、ペルソナが少ない気がするんです。たとえば会社でいえば、自分もペルソナは1個で済む。先輩と後輩でペルソナを使い分けたりしないで、会社の副島はこういう人っていうのを1個だけ作ってる。たくさんの友達とつき合っているような人間でも、よく見ると、ペルソナは1個だったりする。ネットゲームなどではルールがあって、アバターという分身があって、それに沿って行動していれば安心できる。傷ついている人を助ける、とかいうのも現実の道端だったとしたら、助けるのにも勇気がいるじゃないですか。電車で席を譲るにも勇気がいるし。もし断られたら恥かくな、とかいろいろ考えちゃう。でも、ここは助ける場所だって決まっていて、回復係だとか役割を与えられていると、すごくシンプルなオールマイティな1個のペルソナで済んじゃう。もっと深く、1対1で、会社の役職だとか一切なしに、名前と名前だけで、顔と顔だけで話そうとしたら、ひとりずつに対して1個ずつペルソナを作らなきゃいけない。それが、やっぱり、疲れるということなのかもしれませんね。
**――誰に対しても態度が変わらないというのは、昔は、すごい人でしたよね。上に媚びへつらうこともなく、下にも丁寧に、というのは。でも、それはある意味では、楽をしている……。**
**副島**：そうかもしれないですよね。怒られてもけなされても変わらない、殻みたいなもの。
**――ペルソナと殻って、似ているようで、実は違うものなんですね。他人に対して防衛するだけの殻。**
**副島**：システム的には、広く浅くつき合っていると、どのペルソナも弱いんですけど。ひとつに集中すれば、強いペルソナと絆ができる。
**――僕は剣道部に入ったんです。で、放課後を剣道部で過ごして、かなり一途に彼との友情を高めていったんです。で、コミュが最高になったら、もう誘ってくれなくなっちゃった。僕は君といっしょにいたいんだ、と思っても、「心の友よ」みたいなこと言われて見送られちゃう。あれは、ちょっと寂しかったですね。**
**橋野**：あれはね、そうなって欲しいっていう、願望かもしれない。
**副島**：ある程度までいくと、壊れることのない絆が生まれる。昔からすごく仲の良かった友達とか、そういうのありますよね。
**橋野**：そういうのあるよね。何年も会ってなくても、全然変わらない。あれと同じものと解釈してもらって構わない。
**――確かにありますね、そういうの。そういえば、同性のコミュだと、そういう感じのものが並立しますけど、異性だとすぐにリバースになるじゃないですか。やはり、異性との間では、友情は成立しないんですか？**
**橋野**：俺、異性との間で友情が成立したことないんだよね。
**副島**：自分も、ないですね。
**橋野**：経験がないから、入れられなかったんだよなあ。ははは。
**副島**：30歳くらいになると、なんとなくできそうな気もしてきますけど。高校のころは、そういう目で見られないですね。

## 覚悟が生み出すペルソナの力

**――ペルソナを発現できる人というのは、どういう人なのでしょう？**
**副島**：そもそも、人はいろんなペルソナを持っていて、それを整理できる人とできていない人がいる。若いうちは、誰に対してどういう顔をしているのか、どういう対応をしているのか、という整理がつかないことが多いから葛藤すると思うんです。ある程度人格ができてくると、切り替えられるというか、使い分けられるようになる。でも若いころは、純粋な正義感を持っていたり、潔癖性があったりして、しかも感情がさきに出るので、あっちとこっちで違うことを言うのにものすごく引け目を感じたり、悩んだりする。嘘つきなんじゃないのか、とか。もちろん、大人になったからといって、あちこちで嘘をつきまくってるわけじゃないんですけど。ははは。
**――ははは。**
**副島**：いや本当に、そんなことないんですよ。ただ、TPOを使い分けるのはスマートなことだ



と思うし、それは間違っていることじゃない。仕事用の自分とか友人用の自分とか、そういうことを自分で認知していること、そのうえでそれらと対話できる人。会社の自分と家庭の自分とを対話させて折り合いがつけられる。複数の自分がいることを知っている人。
**——統合できている人。**
**副島**:統合できないと、破綻してしまう、というか、どこかで脆い部分が出てきてしまう。
**——自分自身を知るということ。**
**副島**：自分自身がどういう存在なのか。やっぱり若いうちは1個だと思いたい、っていうのがあると思うんですね。でも、そう思っているのも、1個の人格で、それを否定するわけではなく、同時に他のものも許容してあげるっていうことができると、だんだん大人になってくるのかな、と思うんですね。
**——そのように自己肯定を行なうのは、やはりすごく難しいですね。**
**副島**：完全にできたら、それはすごい人ですね。
**——そうした自己肯定とペルソナの発現は、どのように結びつきますか？**
**副島**：イメージ力だと思うんですよ。たとえば仕事をしているときの自分はこういう自分だって。無意識で対応しているんじゃなくて、こういう自分であろう、という意思ですね。
**——想い描く。**
**副島**：想い描ける。そういうイメージが、ペルソナとして発現していると思うんですね。なんとなく相手に合わせてちゃった、じゃなくて、「こう在ろう」という。
**——それは、相当に強い意志ですね。**
**副島**：相手に合わせているというのは、相手のペルソナに影響されて、勝手に反応して出てきているもの。そうじゃなくて、個として相手に対して見せる姿。そういうものだからこそ、明確な形として見えてくるんじゃないかな。

**橋野**：それは、生きていくうえでの、客観視というものの象徴として。いつか必ず死んでしまうという受け入れ難い現実が、まさに見えたときにペルソナが発現していく。影時間というものが見えてしまった人。普段見えていない、客観視できていない影時間すなわち死というものを垣間見てしまって、一度見てしまったがゆえにずっと見続けなければならない人。そこに対して、意思を持ってペルソナを発現していく、という感じですかね。これは、『ペルソナ3』独自の解釈で、今までとは随分と違っているものです。
**副島**：世の中に隠されている真実。葬式とか墓場とか、人の死をイメージするものは、人の視界から追いやられている。駅前に葬儀場を立てようとして問題になったり。そういうものを排除しようとしている。たとえば、つね日ごろ食べている牛肉や豚肉も……。
**——死、ですよね。**
**副島**：ですよね。でも、牛や豚がどうやって殺されているのかを知っている人は、ほとんどいない。無意識のうちに隠すんですかね。自分もそうで、そういうことを考えたこともなかった自分に驚いて。……それくらい、無意識に避ける。そういう死を見てしまった、死を象徴する影時間を見てしまった人が……。
**——そうした死に対し、どう対処していくのか、という自分の意思が、ペルソナなんですね。**
**副島**：そうですね。
**——そのペルソナを発現していくときに、恐怖と覚悟が必要だということで、その象徴として銃の形を模した召喚器を用いるようにした、とのことですが。**
**橋野**：いつか死ぬんだなと思ったことのある若い人はたくさんいると思うんですけど、その感覚は、たぶんそのとき限りで終わっていると思うんです。たとえば、「俺の弱点は、怠けることなんだ」って思った人が「自分のために、怠けないようにしよう」って、ある晩に反省しても、つぎの日には忘れちゃう。そして「いかんいかん」って、頬をパンパンって叩く。あれと同じ、きっかけ、というか。自分に対して気合を入れるために、意思だけじゃなくて、外部からのサポートが必要だろうなって思う。「俺は、ペルソナをコントロールできるぜ！　おりゃー、ペルソナー！」って言って、ペルソナを出すんじゃなくて。毎回、胸に刻まれたものを思い出さなきゃいけない。サラリーマンがデスクトップに精神論みたいな言葉を付箋で貼ったりするようなものですかね。その形は何でもよかったんですけど、副島がもともと拳銃が大好きで……。
**副島**：ははは。
**橋野**：いつ死んでもいいという覚悟のもとにやるロシアンルーレット……1発だけ弾丸を込めたリボルバーの拳銃を頭に当てて、自分で引き金を引く、誰かが必ず死ぬというゲームがあって、それが死を覚悟させるものとして、ちょっと安易ですけど……。
**——ダイレクトですよね。**
**橋野**：ダイレクトです。

## 『ペルソナ』シリーズはジュヴナイル

**——限りある学生生活という時間制限は、限りある生という時間制限のメタファーとして考えたものなのでしょうか？**
**橋野**：もちろん、それもあるんですが、もともと『ペルソナ』シリーズは、ジュヴナイル、すなわち少年少女が成長していく物語であり、学園という舞台を用いることがスタイルとしてあるんです。最初は、3年間にしようって考えていたんですよ。結局、1年間にしましたけれど、その1年間という短い期間で、人の誕生から終わりまでを描けたら面白いと思った。
**——終わりを意識して生活するわけですね。**
**橋野**：たとえば、30日後に夏休みが終わってしまうことを自覚しながら過ごす夏休みって、あまり楽しくなさそうですよね。本当は、それを認識したうえで、毎日好き勝手過ごすことは、いいと思うんです。でも、そうじゃない人ってたくさんいると思う。「まだ始まったばっかりだ」とか無自覚に言いながら、最後になって「うわー夏休み何にもしなかった」なんて言ってる人ってたくさんいると思うんですよ。学生時代というのは、「あなたの高校時代という青春を3年で終えなさい」という通過儀礼みたいなものかな、と思ったんです。ちゃんと卒業というエンディングがあって、皆がバラバラになる。そういうのが、学園ものの、ジュヴナイルの基本。出会って別れて。そういうのが、違うかもしれないけど、人生の縮図としてやれたらな、と。
**副島**：いちばん、描きやすいですよね。
**——社会人の生活を描くのは、難しいですね。**
**副島**:エンディングというか、定年まで。ははは。学生時代の物語だからこそ、時間の区切りというのを、時間は有限だということを、社会人にとっても思い出しやすいですよね。誰もが通ってきた道ですし。だから、それをシステムに落とし込めたのはよかったですね。
**——学生時代は、季節感がありますしね。一学期、夏休み、二学期、冬休み、三学期というように。確かに、社会人になると、そういった旬のイベントもないし……。**
**副島**：だらーっと。
**——あっという間に、1年が終わっちゃう……って、毎年年末になると感じますね。**
**橋野**：よく、30代と40代はあっという間なんて話を聞きますけど……。
**副島**：飛びますね。
**橋野**：そういう意味でも、ノスタルジーをともなって、学生時代って忙しかったな、とか、めまぐるしかった、と思い出す。それって、大人にとっても大切なことかもしれない。
**——ノスタルジーという言葉も出ましたが、今回は、とくに現代性をテーマとして盛り込まれたということですが？**
**副島**：脳や記憶や遺伝子などが解明されていき、体や心の構造が、仕組みとして解明されていく。でも、解明すればするほど、そこに込められた

意味がわからなくなっていく。昔は、神さまがそう作ったからとか、神が真理を与えたというような、自分たちよりも上位の存在のせいにして、納得できたものがある。でも、仕組みを解明すればするほど、そうしたかつての意味づけが、どんどん無意味なものになっていく。時間の使い方とか死に対しても、お金を稼ぐのも何をするのも、突き詰めていくと意味が感じられない。すべてが、無意味なものに思えてしまう。現代は不景気とはいえ飽食の時代なわけで、衣食住には困らない。中途半端に裕福というか、欲しいものとかいろいろあるけれど、生きることに困っているわけではない。あらゆることに、やってもやらなくてもどっちでもいいやって感じになってきている。生っていうものの意味がどんどんなくなっている。ただ、死だけは存在しています。でも、その意味はわからない。そういう状況が続いている。心をデータ化して解明し、いずれは説明できるようになると思うんです。でも、説明できたとしても、感情からは決して逃げられないと思うんですよね。そこから逃げたら、生き物じゃなくなっちゃうという気がする。そことの折り合いのつけ方を、『ペルソナ3』をやって少しでも感じてもらえたらと思うんです。

**橋野**：流行の社会学者の本とか読み漁ったんですが、万人に共通して納得できるような目的は、ない。本当に何のために生まれてきたんだろう。別に、何か新しいことをしなくてもいいよ。今いる人間だけでもうまくやれてるし。ルートに乗ったことをしていればいいよ、と言われてる感じ。そういうときに何が重要になってくるかというと、どう生きるか、という思想なんだと思う。簡単に言うと、こういう生き方がかっこいい、気持ちいい、というのを早く見つけて、そこからブレないようにしていくことがひとつのあり方なんだと思うんです。

**——それを見出すのは、大変ですね。**

**橋野**：本当に、大変だと思うんです。だから、それは誰かの真似とか、誰かのスタイルでも構わないと思う。自分自身が生み出したものじゃなくても。どっかから借りてきたものであってもいい。それが、最終的に自分のものになるのであれば、最終的に自分が気持ちいいのであれば、それでいい。必死こいて頑張るだけが、かっこいいわけじゃないし。

**副島**：学校とかで、自由な意思を持ちなさい、夢を持ちなさい、って教えられる。そして、何になってもいいよ、みたいなことを言われる。でも、社会の中で自分という存在がどうあるべきか、という指針がなくなってきているような気がする。価値観も与えずに夢を見ろ、好きなことをやれといわれても困りますよね。昔は不自由だった分、夢に対して、それを達成した人を称える空気があったと思うんです。でも、今は、皆すばらしいんだとか、よくわからない平均思想があったりする。一方で、やっぱり褒めてもらいたい、人から認めてもらいたい、っていう気持ちがある。そのあたりが、悩んでしまうところかなと思ったりします。

**——価値基準が明確ではないし、そもそも価値基準は自分で作れというところからですから。きびしいですね。**

**橋野**：最近面白くないし、興味もないし、家族も金銭的に困っている様子もないし、という連中がたくさんいる。何をやっていいかもわからない。それなら、打算的でもいいからペルソナを出して、いろんなコミュを作っていく。「それ自体には興味ないけど、お前と話しているのは楽しいから、やってみるか」というような、そんなことでもいい。逆に、「お前に興味はないけど、それ自体は楽しいからやってみるか」でもいい。打ち込める対象や友人との絆って、そういう風に作られていくと思うんですよ。

**副島**：そういう想いを共有してくれる人がいないと面白くないですしね。

**橋野**：そういう風に、自分をアレンジしていく力。偉そうなこと言ってますが、俺だってできてないんですけど。自身をアレンジしていったうえで、自分なりのスタイルっていうか。そういうのを確立できていけば、それで食えようが食えまいが、本人的には納得するんじゃないかな。そして、どうして納得できるのかといえば、人生が一度きりだから。時間制限がなければ、なかなか割り切れないと思うんです。これは、時代性というよりも、ジュヴナイルというものが昔からそうだったと思うんです。

**——実は普遍的なものである。**

**橋野**：そう思います。

**——ゆれ動く自分を見つめるためにも、人は生や死について想いを馳せる必要がある。『ペルソナ』シリーズは、まさにジュヴナイルを体験する装置なのですね。本日は、ありがとうございました。**

収録:2006年10月31日、15:30 ~ 17:00
株式会社アトラスにて



## プロフィール

**◎橋野桂**（はしのかつら） /写真左

**役割**：『ペルソナ3』ディレクション&プロデュース

**代表作**：『魔剣X』シリーズ（ディレクター）／『真・女神転生III～ノクターン～』（ディレクター）／『デジタル・デビル・サーガ　アバタール・チューナー』（ディレクター）／『超執刀カドゥケウス』（原案・開発プロデュース）等

**経歴**：『真・女神転生if...』から開発に携わり、ゲームシステム構築、ディレクションを担当。『魔剣』シリーズでは、剣そのものを主役に見立てた、独自の世界観を構築。続く『真・女神転生III　ノクターン』では、ディレクターとしてゲーム内容を統括。その中で、シリーズ初となる仲魔の成長・合体システムや、プレスターンバトルの考案など、特徴的なゲームシステムを生み出している。アトラス開発チームの中心人物のひとりで、最近では、開発ディレクションの傍ら、外科手術アクションゲームという異色作も手がけている。

**◎副島成記**（そえじましげのり） /写真右

**役割**：『ペルソナ3』キャラクターデザイン&アートディレクション

**代表作**：『デビルサマナーソウルハッカーズ』（キャラクター作画）／『ペルソナ2～罪・罰』（キャラクター作画）／『ステラデウス』（キャラクターデザイン&アートディレクション）等

**経歴**：『真・女神転生　デビルサマナー』から、キャラクター作画を中心に、開発に携わり、SRPG『ステラデウス』で、アートディレクションを担当。独特のビジュアルによる世界観で、多くのユーザーから高い支持を得ている。

P3
PERSONA3

# 広告ムービー集

ここには、プロモーション用のムービーを、その流れが把握できる形で掲載する。影時間の到来を告げる6本のムービーは、オフィシャルウェブサイトで観ることができる。

## #TVCM「影時間始まる」篇

BGM Burn My Dread　TIME 0'00'15




「7月13日、午前0時、影時間、始まる。ペルソナ3、ATLUS」

## #TVCM「タイムリーダー」篇

BGM Burn My Dread　TIME 0'00'15




「7月13日、午前0時、影時間、始まる。ペルソナ3、ATLUS」

## #ゲームショップ店頭ムービー
191sec Ver.

BGM Burn My Dread -Last Battle- / Burn My Dread TIME 0'03'11




「……桐条エレクトロニクスの提供でお送りいたしました。まもなく午前0時です」



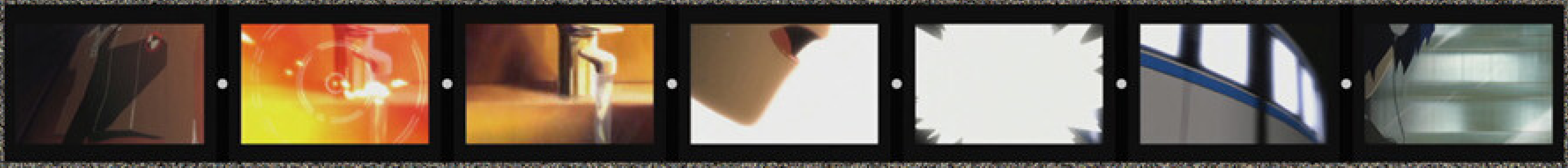

「約束の時間だ」



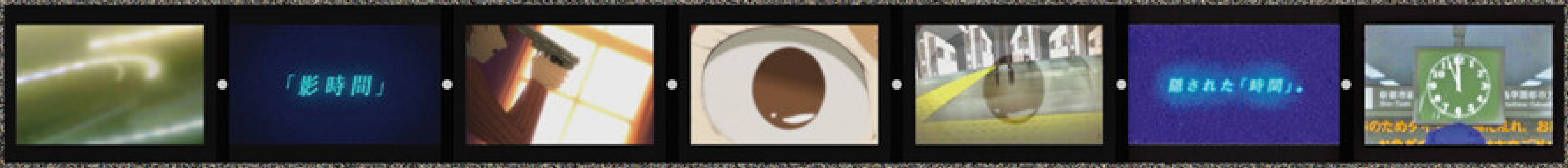

「あああああっ！！(叫び声)」




「実は、1日は24時間じゃない！……なんて言ったら、君は信じるかい？」



「あれは"影時間"」




「1日と1日の狭間にある"隠された時間"だ」

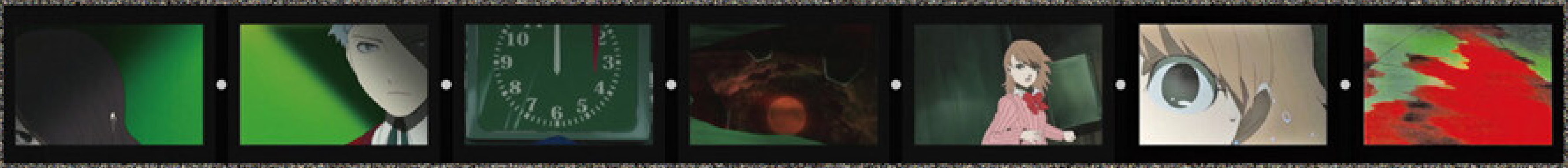


「"影時間"は、毎晩"深夜0時"になると必ずやってくる。今夜も。そして、この先もね」

# P3 PERSONA3



「あ……あ……あああああああああっ！！(叫び声)」「オレらの学校、どこいっちまったんだよ！？」



「うそっ！？」




「そしてその住人、シャドウ」「出やがったな、死にぞこないどもが！」



「これがあなたの戦うべき災いの姿」



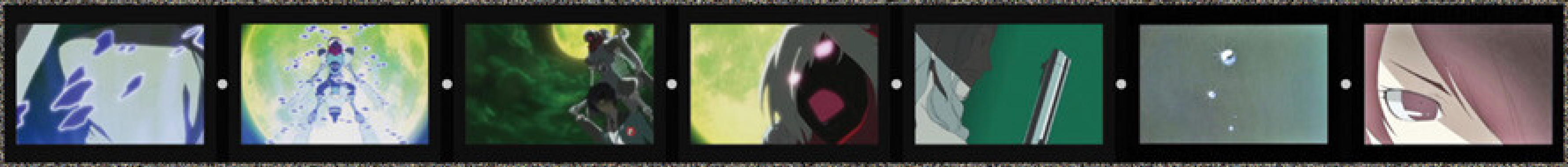
「シャドウを唯一撃ち倒せる力」




「それがペルソナ能力」



「ペルソナは、誰もが使える力ではないのです」



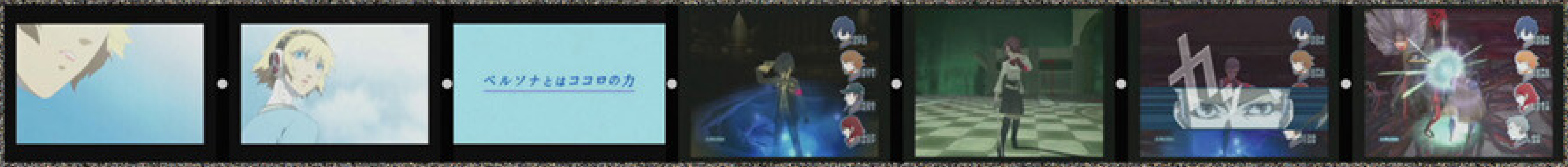
「幽玄の奏者、オルフェウスなり……」「私は選ばれたのです」



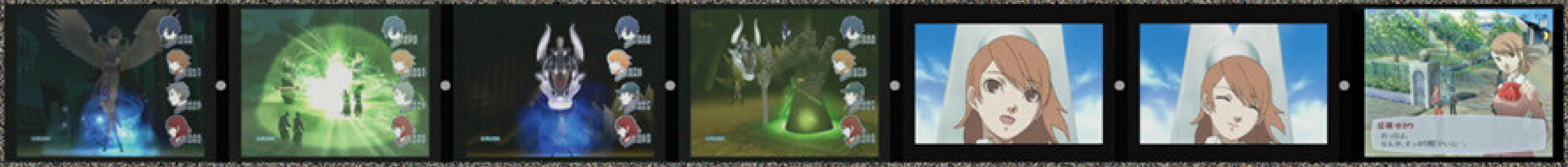
「私もね……あなたと一緒なんだ」「すっげぇええ、自分の力ってのを初めて実感したぜ」



「シャドウを放っといたら、どんなことが起こるか、わかんないのよ！？」




「ペルソナとはココロの力」



「あなたも同じその力を持つ仲間と出会い、支えあって歩まれることになるでしょう」「ここが月光館学園の高等部。よろしくね」




「大切なのは絆」



「人は誰しも絆でつながったコミュニティを育むことで強くなっていくのです」

# P3 PERSONA3




「これがタルタロス。影時間の中にだけに現れる迷宮だ」



「タルタロスは今宵も美しくそびえている……」「いくぞ！」「ここは夢と現実、精神と物質の狭間にある場所……」
「ううっ(嗚咽)」「……もう逃げるのはイヤ！」



「キミも知っているはずだ」



「怖いのは死ぬことなんかじゃあない」



「天田っ！」



「くっそぉ！　だからって……あきらめられっかよ！」「決めたんだから……命かけるって！」「うぉおおおおおおおお！！」




「さあ、始まるよ……」「ペルソナ3」「ペルソナ3を検索」



PERSONA3
ペルソナ3
◎エンディングテーマ

# 『キミの記憶』

**作詞：小森成雄　作・編曲：目黒将司**

風の声　光の粒　まどろむキミにそそぐ
忘れない　優しい微笑み　悲しさに隠した瞳を

願うこと（辛くても）　立ち向かう勇気キミにもらったよ　だから行くね
夢の中（目覚めたら）　また逢えるよ

遠い記憶　胸に秘め　うたう

はかなく　たゆたう　世界を　キミの手で　守ったから
今はただ　翼を　たたんで　ゆっくり　眠りなさい
永遠の　安らぎに　包まれて　love through all eternity

優しく　見守る　わたしの　この手で　眠りなさい
笑ってた　泣いていた　怒ってた　キミのこと　覚えている
忘れない　いつまでも　決して　until my life is exhausted

交差点　聞こえてきた　キミによく似た声
振り向いて　空を仰ぎ見る　零れそうな涙堪えて

明日こそ（いつの日か）　もう一度キミに逢えると信じ　独り迷い
雨の夜（晴れた朝）　待ち続けて

忘れないよ　駆け抜けた　夜を

眩（まばゆ）く　輝（かがや）く　ひととき　みんなと　一緒だった
かけがえの　ないときと　知らずに　わたしは　過ごしていた
今はただ　大切に　偲ぶよう　I will embrace the feeling

キミはね　確かに　あのとき　わたしの　傍らにいた
いつだって　いつだって　いつだって　すぐ横で　笑っていた
無くしても　取り戻す　キミを　I will never leave you

# PERSONA3 ALL STAFF

*director
Katsura Hashino

*art director
Shigenori Soejima

*composer
Shoji Meguro

*chief planner
Daisuke Kanada

*scenario writer
Yuichiro Tanaka

*event planning leader
Daiki Itoh

*event planner
Mitsutaka Tamari
Yuki Sakamoto
Shinji Yamamoto

*commu planning leader
Azusa Kido

*commu event planner
Takao Tasaka
Mayumi Ojima

*commu assistant planner
Jun Kobayashi
Masato Tsurumaki

*field planning leader
Atsushi Watanabe

*field planner
Yohsuke Uda
Ryoichi Nanbu

*battle planning leader
Daisuke Kanada

*battle planner
Sawao Katoh
Toshiki Konishi

*chief programmer
Hirokazu Tohyama

*field program leader
Yujiro Kosaka

*field sub programmer
Daisuke Yajima

*battle program leader
Toshiyuki Niida

*battle sub programmer
Masakazu Sasaki

*event programmer
Masaya Takano

*facility programmer
Nobuyoshi Miwa

*interface sub programmer
Yukinobu Miyashita

*chief designer
Kazuhisa Wada

*event design leader
Mumon Usuda

*event designer
Naoya Maeda
Mai Endo

*3D character design leader
Kaori Okita

*3D character designer
Taku Aoyagi
Yudai Niwa
Asako Yamazaki
Hidekazu Miyake
Toru Saitoh
Kaori Ogawa
Seiko Tanaka

*field design leader
Yukari Yokoro

*field designer
Shuji Fukasawa
Masahiro Takai
Syuhei Sakamoto
Masaru Shimatani

*battle design leader
Masakatsu Suzuki

*battle designer
Hitomi Kakiuchi
Hikaru Suzuki
Aiko Shinohara

*interface design leader
Masayoshi Sutoh

*interface designer
Asako Yamazaki
Hiroko Yamamoto

*original devil design
Kazuma Kaneko

*character design cooperation
Masayuki Doi
Kenji Sakane
Kenji Sawa
Eri Nishimura

*enemy design cooperation
Yoshinori Iwanaga

*animation works
Point Pictures CO.,LTD

*producer
Tatsuya Obara

*director & illustrating supervisor
Yukio Takatsu

*illustrating assistance reader
Mitsuyasu Takekoshi

*Color coordinates & Special effects
Hiroshi Katsuno

*Animation check
Sachiko Hiraide

*Animation Art direction
Ayumi Miyakoshi

*Photography supervisor
Masayuki Narai

*3D CG effect
Masayuki Narai
Shinobu Oohata

*Supervisor
Kazuyoshi Fuseki

*Recording supervisor
Akiyoshi Akama

*MA
Toshiaki Okada

*casting cooperation
Aoni Production CO.,LTD

*world art establisher
BIHOU CO.,LTD.

*producer
Hiroshi Katoh

*art color image board
Jun Okabe
Akihiro Hirasawa
Yoshinori Shiozawa

*font design cooperation
FONTWORKS JAPAN,Inc.

*sound designer
Kenichi Tsuchiya

*sound design assistant
Kenichi Kikkawa

[c a s t]

*HERO
*Phallus
*Ryoji Mochizuki
*Nyx Avatar /
Akira Ishida

*Yukari Takeba /
Megumi Toyoguchi

*Mitsuru Kirijo /
Rie Tanaka

*AEGIS /
Maaya Sakamoto

*Junpei Iori /
Kohsuke Toriumi

*Akihiko Sanada /
Hikaru Midorikawa

*Shinjiro Aragaki /
Kazuya Nakai

*Ken Amada /
Megumi Ogata

*Huka Yamagishi /
Mamiko Noto

*Takaya /
Nobutoshi Kanna

*Jin /
Masaya Onosaka

*Chidori
*Elizabeth /
Miyuki Sawashiro

*Syuji Ikutsuki /
Hideyuki Hori

*Takeharu Kirijo /
Kouji Totani

*Natsuki Moriyama
*Isako Toriumi /
Yuka Komatsu

*Igor /
Isamu Tanonaka

*Other actor /
Hiroshi Okamoto
Masumi Kageyama
Miyuki Kawasyo
Hirohumi Tanaka
Ryohei Nakao
Masashi Hamano
Mari Yoshikura

*animation sound editor
Ariko Shimada(Transart)

*voice editor
Eisuke Seki

*assistant voice editor
Japan Electronics College

*singer
Yumi Kawamura
Tomoko Komiya(velvet room)

*lyrics writer
Reiko Tanaka

*MC
Lotus Juice

*theme song
"Burn My Dread"

*composer
Shoji Meguro

*lyricist
Shigeo Komori
Yoshihiro Komori

*singer
Yumi Kawamura

[K i m i n o K i o k u]

*composer
Shoji Meguro

*lyricist
Shigeo Komori

*singer
Yumi Kawamura

*cs division manager
Atsushi Morita

*production manager
Naoto Hiraoka
Hirohito Shindo

*test play cooperation
DIGITAL HEARTS CO.,LTD.

Shinji Anan
Masumi Suzuki
Naoya Takemura
Daisuke Deguchi
Noriyuki Ogawa
Kazuya Tada
Ryou Sumita
Hirhito Okumura
Tsubasa Abe
Takahiro Kawabata

*promotion & licensing
Atsushi Morita
Ikuya Kobayashi
Jyunichi Mori
Yohsuke Uda
Teppei Yasuda
Hiroaki Mukai

*sales
Yoshikazu Tanaka
Satoshi Koike
Masashi Nakagawa

*art work
Masao Nagashima

*project support engineer
Hideki Obata

*special thanks
Shogo Isogai
Studio INGAOUBOU
Kazuyuki Yamai
Megumi Shiraishi

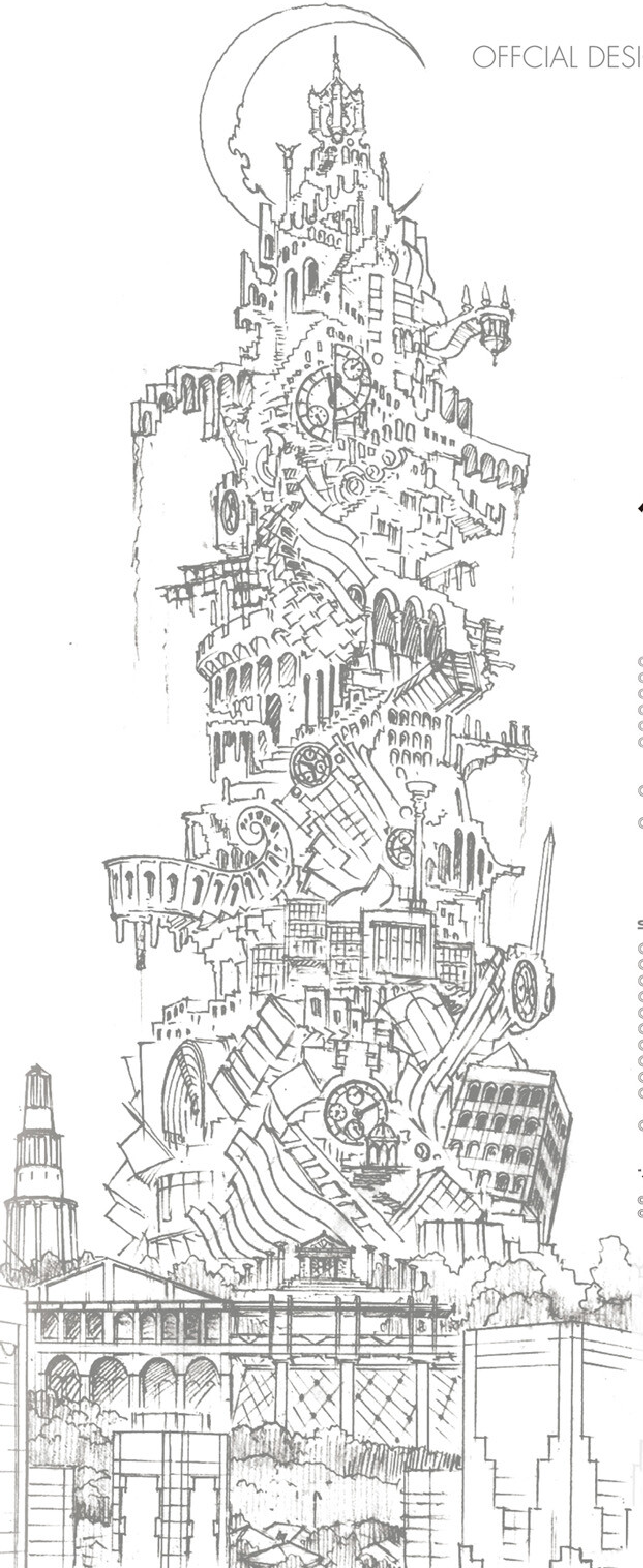
Kouki Kanki
/ Sony Computer Entertainment Inc.
Makiko Ohara
/ Sony Computer Entertainment Inc.

*general manager
Shigeru Igari

*executive producer
Kouzou Itagaki

*producer
Katsura Hashino

presented by ATLUS CO.,LTD.



OFFCIAL DESIGN WORKS PUBLISHER'S STAFF

# ペルソナ3　公式設定資料集

◎発行人・編集人 …　浜村弘一
◎編集長……………　坂本武郎
◎編集長代理………　青山　良
◎副編集長…………　鈴木弘明
◎PM………………　山口貴士
◎業務部……………　神田雅代

◎制作・発売　株式会社エンタープレイン

◎発行　株式会社アトラス

STAFF

◎企画・構成　ファミ通書籍編集部
◎序文　橋野　桂（株式会社アトラス）
◎カバーイラスト　副島成記（株式会社アトラス）
◎執筆・企画協力　新城健一
◎編集　川畑康也（ファミ通書籍編集部）
◎編集協力　黒崎正記（ファミ通書籍編集部）
◎装丁・デザイン　川端康雄（ファミ通書籍編集部）
◎写真　雪岡直樹
◎校正　尾上誉道　塩野入大輔
◎制作協力　森田　淳（株式会社アトラス）
宇田洋輔（株式会社アトラス）
◎監修　株式会社アトラス




【本書カバー用描き下ろし】

*the art works of persona3*

**Designer's comment**

表紙イラストはペルソナ召喚のイメージで描いています。銃型召喚機は魂をその場にとどめておくアンカーという設定ですが、それはまた死を覚悟することにより本当の自分が見えてくるという意味も持っています。イラストでは影時間の象徴である棺を撃ち抜き真理と向かい会う主人公を表わしています。【副島】

◆電子版スタッフ◆

編集
勝木理夫（ファミ通電子出版推進部）

電子化オペレート
川端康夫（週刊ファミ通編集部）
中島　俊
中里有吾（ファミ通電子出版推進部）

協力
浅見成志（電子出版推進部）
井上亜美（電子出版推進部）
片岡秀行（電子出版推進部）
庄野　杏（電子出版推進部）

発行人・編集人／浜村弘一
副編集人／坂本武郎
編集長／相沢浩仁

発行所
株式会社エンターブレイン
http://www.enterbrain.co.jp/

本電子書籍の内容についてのお問い合わせ
エンターブレイン カスタマーサポート
電話:0570－060－555
（受付時間は土日祝日を除く12:00 ～ 17:00）

※ファイルシステムやアプリケーションの動作等、本書の内容以外についてのご質問は、購入された電子書店様にお問い合わせください。



PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC.